# PC Games

*Wissen, was gespielt wird*

**MIT VOLLVERSION AUF DVD**

# ARMA 2 BLACK EDITION

**! PREMIERE** zum 1. Mal auf Heft-DVD

Die realistischste Militär-Simulation aller Zeiten – in der optimierten, erweiterten Fassung!

**+ 12 Minuten VIDEO**

**EXKLUSIVE SCREENSHOTS**

# GUILD WARS 2

Auf 10 Seiten: Online-RPG-Revolution ohne Abo-Kosten!
+ Vergleich mit WoW und Star Wars: The Old Republic

**MASSENHAFT BILDER, FAKTEN & DETAILS**

# ASSASSIN'S CREED 3

Anderer Held, andere Welt, anderes Spielgefühl: Wagt Ubisoft also endlich den längst fälligen Neuanfang? Wir liefern Ihnen die spannende Antwort!

**CODE IM HEFT**

**Die Siedler Online**
Exklusives Itempaket: Wohnhaus, Trank und Edelsteine




**COMEBACK DER STRATEGIE-KLASSIKER**

# XCOM • SIM CITY

Alte Stärken, neue Ideen, moderne Optik: Wie gut werden die Fortsetzungen der legendären Serien? PC Games hat die ersten Spieleindrücke.







4 391278 205508 04

Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,00;
Dänemark dkr 55,00; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,50; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50



FAHREN, ZERSTÖREN, DOMINIEREN!
RIDGE RACER™ UNBOUNDED
CITY CREATOR*
*ERMÖGLICHT TAUSENDE STRECKEN
LIMITED EDITION
ERHÄLTLICH AB
30/03/2012
ENTHÄLT:
3 FAHRZEUGE (THE IMMORTAL, ROAD WOLF & GHOSTER)
+ 5 LACKIERUNGEN (PAC-MAN ™, GALAGA™, TEKKEN ™, SOULCALIBUR ™, ACE COMBAT ™)
USK 12
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
PlayStation Network
BUGBEAR
namco
BANDAI NAMCO Games
RIDGE RACER™ UNBOUNDED &©NAMCO BANDAI Games Inc. All rights reserved. «PlayStation» and the «PS» Family logo are registered trademarks and «PS3» and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.
WWW.RIDGERACER.COM

# EDITORIAL

## Warterei vorbei

Petra Fröhlich, Chefredakteurin

**MITTWOCH | 29. Februar 2012**

Elf lange Jahre stand der Zeitlupen-Shooter **Max Payne** auf dem Index der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM). Heute wird der Eintrag gestrichen. Wie schon bei **Doom** und **Quake** bedeutet das: **Max Payne** darf wieder frei verkauft und beworben werden. Auch die redaktionelle Berichterstattung ist wieder uneingeschränkt möglich. Anlässlich seines Comebacks widmen wir ihm eine Folge unserer Rubrik „Meisterwerke" (Seite 120).

**MONTAG | 5. März 2012**

Startschuss für die Game Developers Conference 2012 in San Francisco: Beim alljährlichen Familientreffen im Schatten der Golden Gate Bridge diskutieren große Namen wie Sid Meier (**Civilization**) oder Mark Rein von Epic Games mit Newcomern wie Markus „Notch" Persson (**Minecraft**). Und nicht wenige Studios nutzen die GDC auch für Weltpremieren neuer Spiele, wie etwa Electronic Arts mit der Neuauflage von **SimCity**. Die Vorschau lesen Sie auf Seite 44, den Messebericht finden Sie ab Seite 112.

**MONTAG | 5. März 2012**

Zwischen **Diablo 2** und **Diablo 3** liegen zwölf Jahre, zwischen Ankündigung und letztendlicher Veröffentlichung immerhin noch vier Jahre. Doch diese langen Zeitspannen gibt es immer seltener – Spiele wie **FIFA** oder **Pro Evolution Soccer** erscheinen seit Langem mindestens einmal jährlich, auch bei **Call of Duty** und **Assassin's Creed** scheint sich dieser Turnus einzubürgern. Nach **Assassin's Creed 2** (2009), **Brotherhood** (2010) und **Revelations** (2011) folgt Ende Oktober das „richtige" **Assassin's Creed 3**, wie Ubisoft heute bekannt gibt. Und statt einfach nur eine weitere italienische Stadt unsicher zu machen, verschlägt es den Hauptdarsteller in eine neue Ära auf einem neuen Kontinent. Ab Seite 30 haben wir alle Fakten und Bilder für Sie zusammengetragen.

**DONNERSTAG | 15. März 2012**

Blizzard beendet die Spekulationen: Am 15. Mai – also in exakt zwei Monaten – erscheint **Diablo 3**. Wie ein Lauffeuer verbreitet sich die frohe Botschaft im Netz. Übrigens: In der kommenden Ausgabe erwartet Sie das Action-Rollenspiel **Torchlight** als Vollversion auf der Heft-DVD, das von **Diablo 2**-Designer Max Schaefer mitentwickelt wurde. Die ideale Einstimmung auf den D-Day Mitte Mai!

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht Ihnen
**Ihr PC-Games-Team**

### NEU IM HANDEL AB 28.3.

**PC Games Premium mit Diablo 3 „Fan-Edition"**
Das Premium-Paket enthält drei exklusive **Diablo 3**-Panorama-Wendeposter mit Motiven aller fünf **Diablo**-Klassen plus eine Fertigkeiten-Übersicht. Sie sind PC-Games-Abonnent? Dann schicken wir Ihnen die Fan-Edition zum Sonderpreis von nur 5 Euro **inklusive Versand** (statt 9,99 Euro zzgl. Porto). Geben Sie einfach bei der Bestellung auf shop.pcgames.de Ihre Abonummmer an.

**PC Games Sonderheft „Star Wars: The Old Republic"**
100 Seiten stark, auf dem neuesten Stand, mit ausführlichen Klassenguides – und als Bonus gibt's ein exklusives Wendeposter mit offiziellen **SWTOR**-Motiven! Ab 28.3. am Kiosk oder bequem nach Hause bestellen auf shop.pcgames.de!




### SO ERREICHEN SIE UNS:

**Ihr direkter Draht in die PC-Games-Redaktion:**

**Anregungen und Fragen rund ums Heft:**
redaktion@pcgames.de

**Fragen und Anliegen zum Abo:**
abo@computec.de

**Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:**
dvd@pcgames.de

**Treffen Sie das Team auf Facebook:**
www.facebook.de/pcgamesde

**Folgen Sie uns auf Twitter:**
www.twitter.com/pcgamesde

**Heftnachbestellungen und Sonderhefte:**
shop.pcgames.de

**PC Games abonnieren:**
abo.pcgames.de

# INHALT 04/12

## AKTUELLES
ab Seite 8



## HARDWARE
ab Seite 122



## MAGAZIN
ab Seite 112



## SERVICE



## VORSCHAU
ab Seite 18



Seite 20

### GUILD WARS 2
Unser Ausflug in die Beta-Phase des Online-Rollenspiels bestätigt: Hier kommt was ganz Großes auf Sie zu!

Seite 30



### ASSASSIN'S CREED 3
Wie gut das neue Setting im amerikanischen Unabhängigkeitskrieg zur Meuchelmörder-Serie passt, verrät unsere Vorschau.

# TEST

ab Seite 74





Seite 76

## MASS EFFECT 3

Es ist so weit: Die Reaper haben die Erde erreicht und im Finale von Biowares Trilogie rund um Commander Shepard entbrennt ein spannender Kampf. Wie gut sich Teil 3 im Test geschlagen hat, lesen Sie ab Seite 76.



Seite 90

## TOTAL WAR: SHOGUN 2 – FALL OF THE SAMURAI

Das Schlachtenspektakel im alten Japan bekommt Nachschub. Stärken und Schwächen des imposanten Add-ons zeigt unser Test.




Seite 84

## CRUSADER KINGS 2

Komplexe Strategie im Mittelalter – Hersteller Paradox fährt mit **Crusader Kings 2** mächtige Geschütze auf.



Seite 104

## RAYMAN ORIGINS

Schafft es der herzige Jump&Run-Held Rayman, in seinem neuesten Abenteuer auch auf dem PC zu überzeugen? Die Antwort finden Sie auf Seite 104!

## SPIELE IN DIESER AUSGABE

VOLLVERSION auf DVD

# Arma 2: Black Edition




**AUF DVD**
- Video zum Spiel
- Mods zum Spiel

**AUF EXTENDED-DVD**
- Zusätzliche Mods zum Spiel

## FAKTEN ZUM SPIEL IM ÜBERBLICK:

- Eine der realistischsten Militärsimulationen für den PC
- Mehr als 50 originalgetreue militärische und zivile Fahrzeuge
- Über 50 Waffen mit realistischem Rückstoß und authentischer Ballistik
- 225 Quadratkilometer große Spielwelt, basierend auf Satellitenbildern
- 6 Mehrspielermodi für durchschnittlich 64 Spieler, bis zu 100 Spieler möglich
- Mächtiger Editor zum einfachen Erstellen eigener Missionen
- **Black Edition** mit Bonus-Kampagne „Eagle Wing", Mehrspieler-Modus „When Diplomacy Fails" und zahlreichen Verbesserungen an KI und Fehlerquellen




### Spannende Kampagne

In dem fiktiven Staat Chernarus schlüpfen Sie in die Rolle von Sergeant Matthew Cooper, Mitglied der fünfköpfigen USMC-Aufklärungseinheit Team Razor. Ihre Mission: den Frieden in Chernarus wiederherstellen. Was sich im ersten Moment nach einer einfachen Aufgabe anhört, wird zunehmend verzwickter, als der russische Terrorist Chedakis auf der Bildfläche erscheint und das Razor-Team in die Mangel nimmt. Das lässt die Spezialeinheit nicht auf sich sitzen und beginnt eine wendungsreiche Hetzjagd …

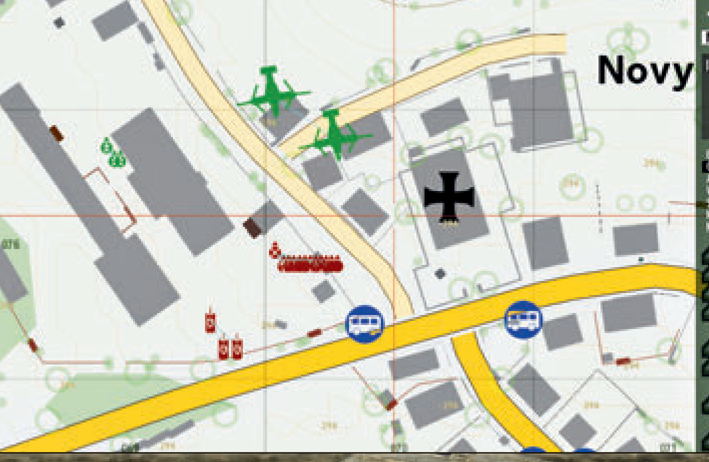


### Realistische Vehikel

Von kraftstrotzenden 46-Tonnern wie dem russischen T-90-Panzer und dem US-amerikanischen Truppentransporter LAV-25 über den Kampfhubschrauber AH-1Z Super Cobra bis hin zu Düsenjets wie dem A-10 Thunderbolt und sogar Booten sowie zivilen Fahrzeugen bietet der Fuhrpark von **Arma 2** so ziemlich alles, wonach sich Simulationsfans sehnen. Die Boliden sind hinsichtlich Besatzung, Bewaffnung, Treibstoffverbrauch und Fahrgefühl ihren realen Vorbildern aufs Genaueste nachempfunden.

### Umfangreicher Editor

Der mitgelieferte Editor ist ein mächtiges Werkzeug, mit dem Sie im Handumdrehen Missionen und Szenarien erstellen. Wer sich einarbeitet, bastelt bald ganze Kampagnen, die er auf Community-Portalen wie www.armaholic.de anderen Spielern zur Verfügung stellt. Dort sind ebenso wie auf unserer DVD etliche Modifikationen anderer Spieler zu finden, die dem Spiel eine verbesserte Grafik und sogar ganze neue Fraktionen und Armeen spendieren.






### Actionreicher Mehrspielermodus

In den Online-Partien treffen sich Hobbyschützen, um kooperativ vorgefertigte Missionen zu absolvieren oder gegeneinander ausladende Schlachten auszutragen. Dabei fährt **Arma 2** alles auf, was es zu bieten hat: Panzer, Helikopter, Waffen, Basenbau. Und das mit bis zu 100 Spielern. Der Spielmodus wird dabei durch die gewählte Mission bestimmt. Auch hier ist die Community fleißig und bastelt kräftig neue Mehrspielerkarten, die **Arma 2** teilweise sogar in ein waschechtes Rollenspiel verwandeln.

### Tod dem Ungeziefer

Zum Verkaufsstart litt **Arma 2** noch unter vielen Programmierfehlern. Gegner reagierten nicht auf Beschuss, Zivilisten steckten in Wänden fest und die Fahrkünste der KI-Kameraden ließ zu wünschen übrig. Mit dem auf der DVD befindlichen Patch gehören diese Probleme der Vergangenheit an, er hievt **Arma 2** auf die neueste Version 1.11.

## INSTALLATIONSANLEITUNG

- Legen Sie die DVD ins Laufwerk ein.
- Klicken Sie im DVD-Menü unter dem Punkt „Vollversion" auf „Details" und dann auf „Starten". Wenn Sie das Installationsprogramm dazu auffordert, Disc 2 einzulegen, wenden Sie bitte die DVD.
- Ist die Installation abgeschlossen, installieren Sie das Update auf Version 1.11 von Seite 1 der DVD.

## SYSTEMANFORDERUNGEN

- Minimum: Core 2 Duo 2.0 GHz/Athlon 3200+, 1 GB RAM, Geforce 7800/Radeon 1800
- Empfohlen: Core 2 Duo 2.8 GHz/Athlon 64 X2 4400+, 2 GB RAM, Geforce 8800 GT/Radeon 4850

**Die Seriennummer zum Spiel finden Sie auf einer Codekarte zwischen den Seiten 74 und 75.**

**Vorstellungen der besten Fan-Mods finden Sie in der PC Games Extended ab Seite 168.**

# Das PC-Games-Team-Tagebuch

Erstmalig in dieser Ausgabe wollen wir Ihnen hier näherbringen, was uns Redakteure während der Produktion des aktuellen Heftes so alles beschäftigt hat:

## PC Games auf Reisen

Sebastian Stange flog nach Los Angeles, vergnügte sich dort mit Medal of Honor Warfighter und richtigen (!) Waffen. Ausserdem war er auf der Game Developers Conference in San Francisco, von wo er merkwürdige Fotos von Männern in roten Badehosen mit nach Hause brachte. Den Rest der Redakteursbande zog es nach München: Peter spielte Risen 2, Robert Max Payne 3 und Viktor sah XCOM. O'zapft is!

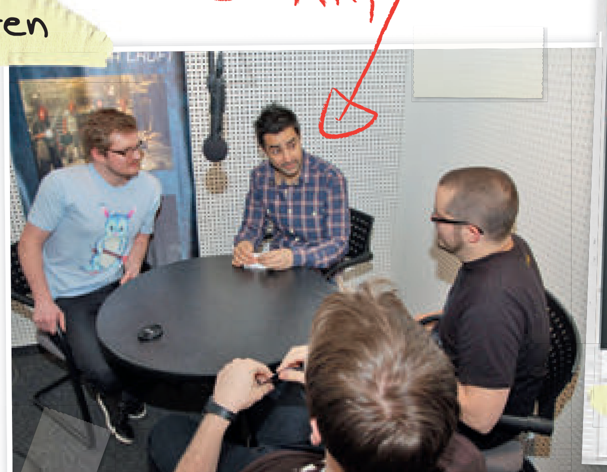







## Unser Podcast mit Bärten

In unserem wöchentlichen PCG-Podcast baten wir um selbstgemachte Bilder von Felix Schütz mit Bart. Die Ergebnisse können sich sehen lassen, das Modell Jean-Pütz will Felix demnächst testen. Stargast des Monats: Oskari Häkkinen von Remedy, Folge 134.






Einsendung von Jonas Lenz




## Zwei Volontäre auf Probe

Da wir gerade einen neuen Kollegen suchen, luden wir zwei ganze Kerle zu uns ein. Zum Probearbeiten. Christian Weigel und Florian Merz gaben ihr Bestes, zeigten Geschick im Häkeln, Luftanhalten und Weitspucken. Gewonnen hat schliesslich ... einer der beiden. Wer, das erfahren Sie in der nächsten Ausgabe. Da schreibt Christian dann schon für uns.

## Strategie total!



Was passiert, wenn man eine Armee in den Kampf schickt, die nur aus Kavallerie besteht? Für Fall of the Samurai experimentierten gleich vier Redakteure mit Einheiten, Taktiken und meist recht blöden Ideen. Das mit der Kavallerie war eine davon.

## Härtetest des Monats

Ganze 70 Stunden spielte Redakteur Felix Schütz Mass Effect 3. Drei Mal hat er das Rollenspiel dabei durchgespielt. Für Felix ist das ganz normal: der LEBT solche Spiele. So ein Nerd.



## Rossis wohl schwierigster Dreh



Rossi hat Rücken. Suuper Voraussetzung, um eine Rossis-Welt-Folge mit Greenscreen und Max-Payne-Action-Einlagen zu drehen. Rossi biss die Zähne zusammen, das schmerzhafte Ergebnis gibt's auf DVD.



**Diablo 3** hat eine USK-Freigabe ab 16 Jahren erhalten, das Spiel erscheint hierzulande ungeschnitten.



Das Runensystem wurde mittlerweile etwas abgespeckt, sorgt aber immer noch für vielfältige Talente.

DIABLO 3

# Die Hölle friert zu: Release!

Das Drama hat endlich ein Ende. Nach jahrelanger Entwicklung hat sich Blizzard auf ein Releasedatum festgelegt: **Diablo 3** erscheint am 15. Mai 2012. Offiziell, endgültig und (hoffentlich) ohne Verschiebungen. Die letzten Wochen der Entwicklung nutzt Blizzard nur noch für Feinschliff, das Spiel ist also im Grunde fertig.

Um den Termin einhalten zu können, mussten die Entwickler ein Opfer bringen: Der PvP-Modus wird bei Release noch nicht enthalten sein. Er sei einfach noch nicht gut genug, begründet das kalifornische Studio, man müsse noch mehr Arbeit investieren. Allerdings will Blizzard das eigentliche Spiel deswegen nicht zurückhalten – eine richtige Entscheidung. Nach Release wird das Team also weiter an den PvP-Arenen arbeiten und den Spielmodus zu einem späteren Zeitpunkt als kostenlosen Patch nachreichen.

Auch das Talente- und Runensystem hat Blizzard nach unzähligen Änderungen endlich festgezurrt: Die Talente aller Klassen sind nun in Kategorien unterteilt, die man direkt einer von sechs Aktionstasten zuordnet. Noch wichtiger ist aber, dass die Runensteine nun Skillrunen heißen und keine Items mehr sind – man sammelt sie also nicht mehr auf, stattdessen werden sie einfach bei Levelaufstiegen freigeschaltet. Ebenso über Bord gingen die Qualitätsstufen der Runen, die gibt's nur noch in einer Güteklasse. An der Grundmechanik ändert sich aber nichts: Runen verändern die Talente der Helden auf drastische Art und Weise, sie bilden den Kern des neuen Charaktersystems. Beta-Spieler können einige Runenkombinationen auch schon auf den Test-Servern ausprobieren. ❑

Info: www.diablo3.com

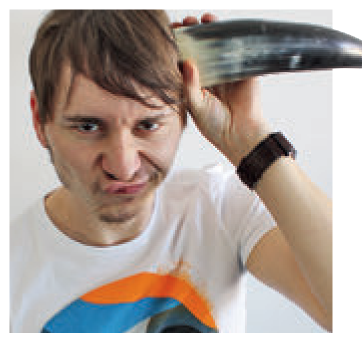
**Felix meint:**
Über die Jahre habe ich über Dutzende Seiten, Meldungen, Artikel über **Diablo 3** geschrieben: Anspiel-Berichte zu den Klassen, Details zum Talentesystem, Hintergründe zu den Vorgängern, Interviews, dazu Video-Beiträge, Studiobesuche, und, und, und. Ehrlich, ich bin erleichtert, dass es ein Releasedatum gibt! Nicht etwa, weil ich nach all den Jahren von **Diablo 3** genervt wäre. Sondern weil ich mich immer noch wie verrückt darauf freue.




Die PvP-Arenen benötigen noch mehr Arbeit – Blizzard liefert sie zu einem späteren Zeitpunkt per Patch nach.

Nach vielen Jahren Entwicklungszeit ist es so weit: Ab dem 15. Mai können Sie mit **Diablo 3** loslegen.

## HORN DES MONATS*
## THORSTEN KÜCHLER



Auch wenn er seinen Fehler noch in letzter Sekunde erkannte und ausbesserte, ist dafür ein Horn fällig: In seinem Eifer textete Titelverteidiger Küchler in der letzten Ausgabe den launigen Spieletitel **Jacked Alliance** auf unseren Heftrücken. Dass das Spiel eigentlich **Jagged Alliance** heißt, schien ihm an diesem Tag wohl Jacke wie Hose zu sein. Uns jedoch nicht.

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu All Star Strip Poker schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln."



JETZT AUCH
DER ONLINE-SHOP
SATURN.de
MIT MARKTGARANTIE
ONLINE VORBESTELLEN!

## PC-GAMES-LESERCHARTS

Ob Einzelspieler-Shooter, Adventure oder Online-Rollenspiel – diese Titel spielen PC-Games-Leser derzeit am liebsten. Auf unserer Website www.pcgames.de können Sie jederzeit an der Abstimmung teilnehmen!

| Platz | Titel | Hersteller | Test | Wertung |
|---|---|---|---|---|
| 1 | The Elder Scrolls 5: Skyrim | Bethesda | Test in 12/11 | Wertung: 91 |
| 2 | Battlefield 3 | Electronic Arts | Test in 12/11 | Wertung: 94 |
| 3 | League of Legends | GOA | Test in 13/09 | Wertung: 78 |
| 4 | Minecraft | Mojang | Test in 01/12 | Wertung: – |
| 5 | Star Wars: The Old Republic | Electronic Arts | Test in 01/12 | Wertung: 89 |
| 6 | Starcraft 2: Wings of Liberty | Blizzard | Test in 09/10 | Wertung: 90 |
| 7 | World of Warcraft: Cataclysm | Blizzard | Test in 12/10 | Wertung: 91 |
| 8 | Call of Duty: Modern Warfare 3 | Activision | Test in 12/11 | Wertung: 90 |
| 9 | Assassins'Creed: Revelations | Ubisoft | Test in 12/11 | Wertung: 88 |
| 10 | Anno 2070 | Ubisoft | Test in 12/11 | Wertung: 89 |

BALDUR'S GATE ENHANCED EDITION

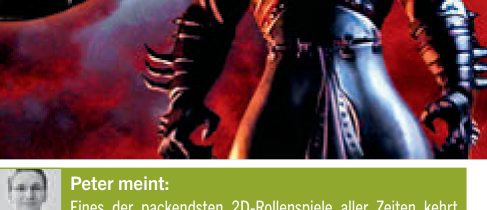
# HD-Remake der RPG-Serie bestätigt

Das legendäre erste **Baldur's Gate** erscheint im Sommer 2012 als grafisch und spielerisch verbesserte Neuauflage. In Zusammenarbeit mit Publisher Atari spendiert das Studio Overhaul Games dem ersten Teil der Saga eine Generalüberholung. Das Team nutzt zu diesem Zweck den Programmcode des Originals von 1998 sowie eine verbesserte Version der Infinity-Engine, die bereits in einer aufgewerteten Form in **Baldur's Gate 2: Thron des Bhaal** zum Einsatz kam. Trent Oster, einer von mehreren Overhaul-Mitarbeitern, die an der Entwicklung der Vorlage beteiligt waren, verspricht zudem eine komfortablere Steuerung. Overhaul plant, das Spiel um neue Gebiete, Aufträge und Charaktere zu erweitern. Die Enhanced Edition enthält das Add-on **Legenden der Schwertküste**, nutzt wie das Original die zweite Edition des **Dungeons & Dragons**-Regelwerks und erscheint vorerst exklusiv als Bezahl-Download auf www.beamdog.com. Gute Nachrichten für Modder: Fan-Modifikationen des Ursprungsspiels sollen auch mit dem Remake funktionieren. ❑

Info: www.baldursgate.com



In **Baldur's Gate** zogen Sie mit einer Sechs-Mann-Gruppe aus, um Ihren Erzfeind Sarevok (rechtes Bilds) zu stellen.



**Peter meint:**
Eines der packendsten 2D-Rollenspiele aller Zeiten kehrt runderneuert auf den PC zurück – für mich die zweitbeste Nachricht des noch jungen Jahres. Die beste: Overhaul hat bereits die Enhanced Edition des genialen zweiten Teils samt Add-on angekündigt!

KICKSTARTER

# Geldsegen für Double Fine

Dank ihm weht ein frischer Wind durch die Branche: Tim Schafer, Chef von Double Fine und kreativer Kopf hinter Klassikern wie **Day of the Tentacle** oder **Grim Fandango**, startete im Februar eine originelle Aktion: Über www.kickstarter.com konnten Spieler aus aller Welt beliebige Beträge an Double Fine spenden. Mit dem Geld wollte das Studio ein klassisch-altmodisches Point-and-Click-Adventure umsetzen, unabhängig und ohne Druck durch einen Publisher. Der Plan ging auf: Die nötigen 400.000 US-Dollar waren binnen weniger Stunden zusammen. Nach Ablauf der 34-Tage-Frist steht nun die Gesamtsumme: unglaubliche 3.446.371 US-Dollar wurden gesammelt. Das soll sich lohnen: Mehr Geld bedeutet ein größeres Entwicklerteam für das Spiel – darum wird das Adventure umfangreicher als geplant, zudem soll mehr Aufwand in die Vertonung fließen und Umsetzungen für andere Plattformen wird es ebenfalls geben. Die Entwicklung gerät also aufwendiger, darum erscheint das Spiel auch nicht mehr im Herbst 2012. Über den Inhalt des Adventures ist nichts außer dem Grafikstil bekannt – es wird im klassischen 2D-Look erstrahlen. Wie versprochen wird der gesamte Entwicklungsprozess von Dokumentarfilmern festgehalten; nur wer gespendet hat, kann sich die Filme auf Double Fines Website ansehen, außerdem dürfen Spender sich in einem abgeriegelten Forum mit den Entwicklern austauschen. Ein toller Erfolg für Double Fine! Nun hoffen wir mal, dass auch das Spiel gut wird. ❑

Info: www.doublefine.com



Tim Schafer freut sich: Für die Umsetzung eines Point-and-Click-Adventures spendeten Fans seinem Studio 3,5 Millionen US-Dollar.

## Wasteland 2: Fans finanzieren Sequel

Nach dem großen Erfolg von Double Fine war es nur eine Frage der Zeit, bis der nächste Entwickler einen Spendenaufruf startet. Und tatsächlich: Am 13. März 2012 stieß Brian Fargo, Gründer der Traditionsfirma Interplay und heute Chef von InXile Entertainment, ebenfalls ein Kickstarter-Projekt an: **Wasteland 2**, ein Nachfolger des Kult-Rollenspiels von 1988. Mindestens 900.000 US-Dollar an Spenden mussten zusammenkommen – nach gerade mal zwei Tagen war die Summe bereits komplett. Alle zusätzlichen Gelder sollen nun in eine größere Spielwelt und aufwendigere Lokalisierung fließen. **Wasteland** gilt als geistiger Urvater der **Fallout**-Reihe. Der RPG-Nachfolger, der nun bei InXile entsteht, wird ebenfalls auf Rundentaktik, große Entscheidungsfreiheit und ein Endzeit-Szenario setzen. ❑

Info: www.inxile-entertainment.com





▲ Das erste **Wasteland** von 1988 gilt als Meilenstein der Endzeit-Rollenspiele und geistiger Vorgänger der **Fallout**-Reihe.


BATTLEFIELD 3

# Drei DLC-Pakete, drei Gameplay-Schwerpunkte

Zeitgleich zur Entwicklerkonferenz GDC 2012 in San Francisco kündigte Electronic Arts an, welche Download-Pakete für **Battlefield 3** geplant sind. Entwickler DICE wird dieses Jahr insgesamt drei Erweiterungen für den Mehrspielermodus des Shooters veröffentlichen. Den Anfang macht das **Close Quarters**-Paket mit vier Maps, zehn neuen Waffen, verfeinerten Zerstörungs-Effekten, mehr Vertikalität im Gameplay und ohne Fahrzeuge! Es geht um Infanterie-Gefechte! Später im Jahr folgt mit **Armored Kill** eine Erweiterung, bei der sich alles um Fahrzeuggefechte dreht. Produzent des Spiels Patrick Bach verriet, dass darin die größten Mehrspieler-Karten enthalten sind, die es im Spiel geben wird. Das große DLC-Finale erwartet uns mit der Erweiterung **End Game**, über die das Entwicklerteam noch keine Infos preisgeben möchte.

**Wir konnten bereits einige Runden Close Quarters spielen.** Die spielbare Map Ziba Tower versetzte uns auf ein Hochhausdach, wo wir uns in zweistöckigen Luxus-Bungalows mit einem großen Pool in der Mitte hektische Gefechte lieferten. Gunplay und Steuerung schienen dabei unverändert, die Zerstörung fiel aber tatsächlich detailreicher aus. Beispielsweise können Sie die Wände in den Bungalows durch Beschuss zerstören, was neue Schusslinien schafft. Allerdings verhindern Stahlträger im Mauerwerk, dass Sie sich überall neue Laufwege freisprengen können. Es machte uns Spaß, endlich eine neue Map zu erkunden. Allerdings ist purer Infanterie-Kampf nicht gerade die Stärke des Shooters, denken Sie an den TDM-Modus im Hauptspiel! Der nervte mit einem recht unfairen Spawn-System. Und ähnlich ging es uns in „Close Quarters“. Die Schlacht wirkte ganz schön chaotisch! ❑

Info: www.battlefield.com


Diese Map namens Ziba Tower ist im **Close Quarters**-DLC enthalten. Wir spielten sie bereits!

**Sebastian meint:**
Schön, dass mein aktueller Lieblings-Shooter im Verlauf des Jahres mit mehreren Erweiterungen versehen wird. Aber noch bin ich mir nicht ganz sicher, ob der Fokus auf Infanterie und später auf Fahrzeuge der richtige Weg ist. Mich fasziniert **Battlefield 3** doch gerade aufgrund der genialen Mischung aus Häuserkampf und Fahrzeuggefechten! Und wenn man schon für die DLC-Pakete diverse Spielelemente hervorhebt, wo ist dann der „Extraviel Zerstörung“-DLC?

DLC

TRINE 2

# DLC-Erweiterung im Sommer

Fans der Knobel-Hüpferei dürfen sich freuen: Das finnische Entwicklerteam Frozenbyte hat eine DLC-Erweiterung für **Trine 2** (Wertung: 83) angekündigt. Das für Sommer 2012 geplante, kostenpflichtige Add-on beinhaltet gleich sechs neue Levels. Dazu gibt's eine neue Handlung sowie eine Reihe zusätzlicher Fähigkeiten für die Koop-Helden Amadeus, Pontius und Zoya. Diese neuen Talente sind auch nötig, gilt es doch zahlreiche frische Puzzles zu meistern, in denen nun auch Licht, Wasser und Magnetismus eine wichtige Rolle spielen. Nach der DLC-Erweiterung dürfte es aber erst einmal ruhig um die Marke **Trine** werden. Frozenbyte hat bereits erklärt, dass man zumindest in naher Zukunft keinen dritten Teil machen und sich stattdessen lieber auf ein neues, noch geheimes Projekt konzentrieren werde. Jump & Run-Fans dürfen sich aber auf ein weiteres Frozenbyte-Projekt freuen: Derzeit entsteht bei den Finnen auch das farbenfrohe **Splot**, in dem eine junge Fee gemeinsam mit einer niedlichen Kreatur fantasiereiche Abenteuer bestehen muss.

Info: www.frozenbyte.com


Das DLC-Add-on zu **Trine 2** bietet neue Puzzletypen, die auf Licht, Wasser und Magnetismus basieren.

KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING

# Intrigen auf Galgensend


**Die Legende vom Toten Kel** handelt von untoten Piraten, Intrigen und schwarzer Magie auf der weitläufigen neuen Insel Galgensend.

Für alle, die **Kingdoms of Amalur: Reckoning** bereits gemeistert haben, stellt EA den DLC **Die Legende vom Toten Kel** bereit. Die Welt von Amalur gewinnt mit der neuen Insel Galgensend ganze 15 Prozent an Landmasse und auch sonst soll die Erweiterung viel Umfang bieten: Die Entwickler versprechen eine neue Handlung und zahlreiche Quests rund um verwunschene Geisterpiraten. Dazu gibt's frische Gegnertypen, außerdem können Sie Ihren Helden mit weiteren Schicksalskarten und Beutestücken ausrüsten, darunter acht neue Rüstungssets und Schilde, sowie 18 neue Waffen. Obendrein bietet **Die Legende vom Toten Kel** die Möglichkeit, ein Anwesen mit mehreren Gebäuden zu erwerben. Dort treffen Sie auf eine Heerschar von Bediensteten, von denen jeder seine eigene Geschichte besitzen soll. **Die Legende vom Toten Kel** ist bereits seit dem 20. März 2012 über Steam und Origin erhältlich und kostet 10 Euro. ❑

Info: www.reckoning.amalur.com

# Exklusive Codes für Sie!

Als Leser von PC Games profitieren Sie auch in diesem Monat von zwei exklusiven Code-Aktionen, die Ihnen ganz besondere und vor allem geldwerte Vorteile in zwei beliebten Online-Spielen verschaffen. Ihre Codekarte finden Sie in allen Ausgaben mit beigehefteten Datenträgern (DVD, Extended, Premium). ❑




## FRÖHLICHE OSTERN BEI DEN SIEDLERN

Die PC-Games-Leser haben gewählt – und **Die Siedler Online** mit überwältigendem Vorsprung zum „Browsergame des Jahres 2011" gekürt. Die Online-Ausgabe von Blue Bytes berühmter Aufbauspiel-Serie hatte bereits zuvor einige wichtige Auszeichnungen abgeräumt, darunter den Deutschen Computerspielpreis und den COMPUTEC BÄM! Award 2011. **Die Siedler Online** ist kostenlos spielbar, es ist kein Download erforderlich und das Spiel funktioniert auch auf schwächeren PCs. **Siedler**-typisch optimieren Sie Warenkreisläufe, errichten Siedlungen, erforschen Regionen und handeln mit anderen Spielern: In **Die Siedler Online** steckt eine extrem umfangreiche Wirtschaftssimulation, die kostenlosen Spielspaß für Monate verspricht.

Übrigens: In PC Games Extended 4/12 finden Sie neben vielen Tipps auch ein praktisches Riesenposter inklusive Rohstoff-Übersicht und Produktionsketten.

In Zusammenarbeit mit PC Games schenkt Ihnen Blue Byte wertvolle Pakete – egal, ob Sie bereits fleißig „siedeln" oder sich neu anmelden. **Wichtig ist nur, dass Sie über diesen Link auf das Spiel zugreifen:**
**http://www.diesiedleronline.de/?pid=pcgames**

**Für neue Spieler von Die Siedler Online:**
Zur Begrüßung erhalten Sie:
- 400 Holzbretter
- 400 Steine
- 100 Werkzeuge
- 20 zusätzliche Siedler

**Für bestehende Spieler von Die Siedler Online:**
Jetzt kommt Ihr persönlicher Gutschein-Code ins Spiel (zwischen Seite 74 und 75). Damit gibt es:
1 gehobenes Wohnhaus (gibt neue Siedler und verbraucht keine Baugenehmigung)
- 1 Buff Siedler Sunrise
- 100 Edelsteine



Wert dieses Pakets: ca. 4 Euro! Pro Spieleraccount kann nur ein Gutschein eingelöst werden. Die Gutscheine sind bis einschließlich 6. Mai 2012 einlösbar und verlieren dann ihre Gültigkeit. PC Games und Blue Byte wünschen viel Spaß beim Siedeln!







# Reborn Horizon: Code im Wert von 15 Euro!

**Reborn Horizon** ist ein Aufbaustrategiespiel made in Germany: In Berlin taten sich ehemalige Absolventen der Games Academy zusammen und gründeten die Spieleschmiede Slipshift. Mit Reborn Horizon konnten die Entwickler den Make-the-Game-Contest für sich entscheiden und sich einen festen Platz im deutschen Browsergames-Markt sichern. In **Reborn Horizon** errichten Sie eine eigene Stadt, die Sie durch cleveres Wirtschaften nach vorne bringen. Durch Handel und Militäraktionen bauen Sie Ihre Macht aus, treten einer Allianz bei oder gründen selbst eine. Zehntausende Spieler konnte das Aufbaustrategiespiel **Reborn Horizon** seit dem Launch für sich gewinnen – und Mitte März ging bereits der dritte Server an den Start. Dort fangen alle Spieler auf dem gleichen Level an - wer vorne mitmischen will, der sollte sich also schnell einen Platz sichern und kostenlos mitspielen.
Exklusiv für die PC Games-Leser haben wir ein Paket im Wert von 15 Euro zusammengestellt, das Ihnen den Aufbruch in die futuristische Welt erleichtert. Das Paket enthält 10 Roulette-Chips, 3 Arbeitskräfte Stufe 1, 1 Arbeitskraft Stufe 2, 1 Ausbilder, 10k Schrott, 10k Energie und 10k Steine.

**Und so funktioniert's:**
1. Erstellen Sie kostenlos einen Account auf **www.reborn-horizon.com**. Falls Sie schon registriert sind, dann loggen Sie sich einfach ein.
2. Starten Sie das Spiel und wählen Sie aus der unteren Leiste den Punkt „Optionen".
3. Geben Sie in das dafür vorgesehene Feld folgenden Code ein:
**PCGa-e42a-4dbc-22de**

Klicken Sie auf „Senden". Pro Account ist dieses Paket nur einmal verwendbar.
**Viel Spaß beim Bauen und Erobern!**



# Spiele und Termine

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine, auf die Sie sich in den kommenden Monaten freuen dürfen. (Änderungen vorbehalten)

**Legende:** ▶ Terminänderung
▶ Test in dieser Ausgabe
▶ Vorschau in dieser Ausgabe

| | Spiel | Genre | Publisher | Termin |
|---|---|---|---|---|
| | A Game of Dwarves | Strategie | Paradox Interactive | Nicht bekannt |
| | Aliens: Colonial Marines | Ego-Shooter | Sega | 2012 |
| Seite 30 | Assassin's Creed 3 | Action-Adventure | Ubisoft | 30. Oktober 2012 |
| | Arma 3 | Taktik-Shooter | Bohemia Interactive | 4. Quartal 2012 |
| | Baldur's Gate Enhanced Edition | Rollenspiel | Overhaul Games | 2. Quartal 2012 |
| | Beyond Good & Evil 2 | Action-Adventure | Ubisoft | Nicht bekannt |
| ▶ | Bioshock: Infinite | Ego-Shooter | 2K Games | 19. Oktober 2012 |
| ▶ | Borderlands 2 | Action-Rollenspiel | 2K Games | 21. September 2012 |
| | Brothers in Arms: Furious 4 | Ego-Shooter | Ubisoft | 2012 |
| | Call of Duty: Black Ops 2 | Ego-Shooter | Activision | November 2012 |
| | Chaos auf Deponia | Adventure | Daedalic | 14. September 2012 |
| Seite 70 | Civilization 5: Gods & Kings | Runden-Strategie | 2K Games | 2. Quartal 2012 |
| | Command & Conquer: Generals 2 | Echtzeit-Strategie | Electronic Arts | 2013 |
| Seite 64 | Command & Conquer: Tiberium Alliances | Aufbau-Strategie | Electronic Arts | 2. Quartal 2012 |
| ▶ | Counter-Strike: GO | Ego-Shooter | Valve | Nicht bekannt |
| Seite 84 | Crusader Kings 2 | Strategie | Deep Silver | 14. Februar 2012 |
| | Darksiders 2 | Action-Adventure | THQ | 29. Juni 2012 |
| ▶ | Das Testament des Sherlock Holmes | Adventure | Dtp Entertainment | 25. Mai 2012 |
| | Der Fall John Yesterday | Adventure | Crimson Cow | April 2012 |
| ▶ | Diablo 3 | Action-Rollenspiel | Blizzard | 15. Mai 2012 |
| Seite 100 | Die Sims 3: Showtime | Lebenssimulation | Electronic Arts | 6. März 2012 |
| | Dirt Showdown | Rennspiel | Deep Silver | Mai 2012 |
| | Dishonored | Action-Adventure | Bethesda | 2. Quartal 2012 |
| | Doom 4 | Ego-Shooter | id Software | Nicht bekannt |
| | Dota 2 | Echtzeit-Strategie | Valve | 2012 |
| ▶ | DSA: Demonicon | Adventure | Kalypso Media | 1. Quartal 2013 |
| ▶ | DSA: Satinavs Ketten | Adventure | Deep Silver | 2. Quartal 2012 |
| | Dungeonland | Action | Paradox Interactive | 2012 |
| | Dungeons & Dragons: Neverwinter | Rollenspiel | Atari | 4. Quartal 2012 |
| | End of Nations | Echtzeit-Strategie | Trion Worlds | 3. Quartal 2012 |
| | Endless Space | Runden-Strategie | Amplitude Studios | 2012 |
| | Far Cry 3 | Ego-Shooter | Ubisoft | 6. September 2012 |
| | Geheimakte 3 | Adventure | Deep Silver | 3. Quartal 2012 |
| | Ghost Recon Future Soldier | Ego-Shooter | Ubisoft | 2012 |
| | Grand Theft Auto 5 | Action | Rockstar Games | Nicht bekannt |
| Seite 68 | Grimlands | Online-Rollenspiel | Gamigo | 3. Quartal 2012 |
| Seite 20 | Guild Wars 2 | Online-Rollenspiel | Ncsoft | 2012 |
| | Hitman: Absolution | Action | Square Enix | 2012 |
| | Insane | Action | THQ | 2014 |
| ▶ | Inversion | Action | Namco Bandai | 8. Juni 2012 |
| Seite 62 | Iron Front: Liberation 1944 | Taktik-Shooter | Deep Silver | 12. Mai 2012 |
| | Jack Keane 2 | Adventure | Astragon | 2012 |
| Seite 102 | JASF: Jane's Advanced Strike Fighters | Action-Simulation | Evolved Games | 2. März 2012 |
| ▶ | Legend of Grimrock | Rollenspiel | Almost Human | April 2012 |
| | Legends of Pegasus | Strategie | Kalypso Media | 2. Quartal 2012 |
| | Lego Batman 2: DC Super Heroes | Action-Adventure | Warner Bros. Interactive | 3. Quartal 2012 |
| | Lego Der Herr der Ringe | Action-Adventure | Warner Bros. Interactive | 3. Quartal 2012 |
| Seite 76 | Mass Effect 3 | Action-Rollenspiel | Electronic Arts | 8. März 2012 |
| Seite 52 | Max Payne 3 | Action | Rockstar Games | 1. Juni 2012 |
| | Mechwarrior Online | Action | Piranha Games | 2012 |
| ▶ | Mechwarrior Tactics | Runden-Strategie | Infinite Game | 2012 |
| Seite 56 | Medal of Honor: Warfighter | Ego-Shooter | Electronic Arts | 25. Oktober 2012 |
| ▶ | Memento Mori 2 | Adventure | Dtp Entertainment | 20. April 2012 |
| | Metal Gear Rising: Revengeance | Action | Konami | 2012 |
| | Metro: Last Light | Ego-Shooter | THQ | 1. Quartal 2013 |
| Seite 48 | Microsoft Flight | Flugsimulation | Microsoft | 29. Februar 2012 |

| | Spiel | Genre | Publisher | Termin |
|---|---|---|---|---|
| | Omerta: City of Gangsters | Strategie | Kalypso Media | 4. Quartal 2012 |
| Seite 66 | Otherworld | Online-Rollenspiel | Gamigo | 3. Quartal 2012 |
| Seite 50 | Planetside 2 | MMO-Ego-Shooter | Sony Online Entertainment | Nicht bekannt |
| ▶ | Port Royale 3 | Wirtschaftssimulation | Kalypso Media | 4. Mai 2012 |
| | Prey 2 | Ego-Shooter | Bethesda | 2012 |
| | Prototype 2 | Action | Activision | 24. Juli 2012 |
| | Rainbow 6: Patriots | Taktik-Shooter | Ubisoft | 2013 |
| Seite 104 | Rayman Origins | Jump & Run | Ubisoft | 29. März 2012 |
| | Red Frontier | Echtzeit-Strategie | Paradox Interactive | 2012 |
| ▶ | Resident Evil 6 | Action | Capcom | 20. November 2012 |
| ▶ | Resident Evil: Operation Raccoon City | Action | Capcom | 18. Mai 2012 |
| ▶ | Ridge Racer: Unbounded | Rennspiel | Namco Bandai | 2012 |
| | Risen 2: Dark Waters | Rollenspiel | Deep Silver | 27. April 2012 |
| | Shootmania: Storm | Ego-Shooter | Ubisoft | 2012 |
| Seite 44 | SimCity | Aufbau-Strategie | Electronic Arts | 2013 |
| | Sleeping Dogs | Action | Square Enix | 3. Quartal 2012 |
| | Sniper: Ghost Warrior 2 | Ego-Shooter | City Interactive | 2. Quartal 2012 |
| | South Park: The Game | Rollenspiel | THQ | 3. Quartal 2012 |
| ▶ | Spec Ops: The Line | Action | 2K Games | 29. Juni 2012 |
| | Starcraft 2: Heart of the Swarm | Echtzeit-Strategie | Blizzard | 2012 |
| | Star Trek | Action | Namco Bandai | 1. Quartal 2013 |
| ▶ | Syndicate | Ego-Shooter | Electronic Arts | Nicht bekannt |
| Seite 54 | Test Drive: Ferrari Racing Legends | Rennspiel | Bigben Interactive | 20. April 2012 |
| Seite 96 | The Second Guest | Adventure | Headup Games | 8. März 2012 |
| ▶ | The Secret World | Online-Rollenspiel | Funcom | 19. Juni 2012 |
| | The Showdown Effect | Action | Paradox Interactive | 3. Quartal 2012 |
| ▶ | The Walking Dead | Adventure | Telltale Games | April 2012 |
| | Thief 4 | Action-Adventure | Square Enix | Nicht bekannt |
| | Tomb Raider | Action-Adventure | Square Enix | 3. Quartal 2012 |
| | Torchlight 2 | Action-Rollenspiel | Runic Games | 2. Quartal 2012 |
| Seite 90 | Total War: Shogun 2 – Fall of the Samurai | Strategie | Sega | 23. März 2012 |
| | Tribes: Ascend | Ego-Shooter | Hi-Rez-Studios | 12. April 2012 |
| Seite 98 | Tropico 4: Modern Times | Aufbau-Strategie | Kalypso Media | 22. März 2012 |
| Seite 94 | Vessel | Geschicklichkeit | IndiePub | 1. März 2012 |
| Seite 88 | Wargame: European Escalation | Echtzeit-Strategie | Dtp Entertainment | 24. Februar 2012 |
| | Warhammer 40k: Dark Millennium Online | Online-Rollenspiel | THQ | Nicht bekannt |
| Seite 60 | Warlock: Master of the Arcane | Runden-Strategie | Deep Silver | 2. Quartal 2012 |
| Seite 106 | Warp | Puzzlespiel | Electronic Arts | 15. März 2012 |
| | Wildstar | Online-Rollenspiel | Ncsoft | 2012 |
| | WoW: Mists of Pandaria | Online-Rollenspiel | Blizzard | 2012 |
| ▶ | XCOM | Ego-Shooter | 2K Games | 2013 |
| Seite 38 | XCOM: Enemy Unknown | Strategie | 2K Games | 2012 |
| | X Rebirth | Simulation | Deep Silver | 2012 |

Funcom veröffentlicht das Online-Rollenspiel **The Secret World** statt im April erst im Juni.

OMERTA: CITY OF GANGSTERS

# Managen Sie den Mob!

Mit **Omerta: City of Gangsters** hat Kalypso Media ein neues Aufbau-Strategiespiel mit rundenbasierten, taktisch fordernden Kämpfen angekündigt. Darin übernehmen Sie die Rolle eines Einwanderers, der im Atlantic City der 1920er-Jahre von einem besseren Leben träumt und sich dafür Schritt für Schritt in der Unterwelt nach oben arbeitet. Zunächst starten Sie Ihre Karriere in der Stadt an der Ostküste der USA mit kleinen Gaunereien, um dann im weiteren Spielverlauf eine eigene Gang zu rekrutieren und Ihren Einflussbereich zu erweitern, indem Sie Gebiete anderer Gangsterbosse erobern. Um zum Obermacker des historisch dargestellten Atlantic City aufzusteigen, müssen Sie sich zunächst ein eigenes und erfolgreiches Verbrechersyndikat aufbauen.

**Das Rollenspielsystem** von **Omerta** soll es ermöglichen, jeden der 15 Charaktere mit jeweils eigenen Persönlichkeiten und Lebensläufen weiterzuentwickeln und deren Ausrüstung zu verändern. Im Strategieteil des Spiels behalten Sie die Übersicht über die Stadt, planen die nächsten Züge, weiten Ihren Einflussbereich aus und beschaffen Informationen. Die rundenbasierten Kämpfe mit den Gegnern sollen durch ein Deckungssystem taktisch anspruchsvoll und durch Schleicheinlagen abwechslungsreich gestaltet werden.

Kalypso verspricht neben einem kooperativen Mehrspielermodus mit individuellen Gangs mehr als 15 Stunden Spielzeit in der Einzelspieler-Kampagne. **Omerta: City of Gangsters** wird von Haemimont Games (**Tropico 4**) entwickelt und soll im 4. Quartal 2012 erscheinen. Das verwendete Grafik-Gerüst ist eine Weiterentwicklung der **Tropico 4**-Engine mit einem komplett überarbeiteten Beleuchtungsmodell. ❑

Info: www.kalypsomedia.com


Atlantic City soll im Spiel historisch korrekt dargestellt werden.


Die Figuren im Spiel haben einen individuellen Tagesablauf.


Sie können mehr als 15 Charaktere mit eigenen Persönlichkeiten anheuern und kontrollieren.

OMERTA CITY OF GANGSTERS

# VORSCHAU 04/12

## INHALT



ROLLENSPIEL
### GUILD WARS 2




PC Games war beim Betatest des innovativen Online-Rollenspiels dabei und sagt, was Sache ist: Läutet **Guild Wars 2** eine Revolution des MMORPG-Genres ein?

STRATEGIE
### XCOM: ENEMY UNKNOWN




Volontär Viktor Eippert sah die Neuauflage der gediegenen Taktikserie erstmals in Aktion. Dabei zeigte er sich schwer beeindruckt von der enormen Spieltiefe des neuen Projekts von **Civilization**-Entwickler Firaxis.

## MOST WANTED

**Sie haben gewählt: Auf diese Spiele freuen sich unsere Leser am meisten! (Quelle: pcgames.de, Stand: 16.03.12)**

1. **DIABLO 3** – Action-Rollenspiel | Blizzard – Termin: 15. Mai 2012
2. **RISEN 2: DARK WATERS** – Rollenspiel | Deep Silver – Termin: 27. April 2012
3. **GRAND THEFT AUTO 5** – Action-Adventure | Rockstar Games – Termin: Nicht bekannt
4. **GUILD WARS 2** – Online-Rollenspiel | Ncsoft – Termin: 2012
5. **TERA** – Online-Rollenspiel | Frogster Interactive – Termin: 3. Mai 2012
6. **ASSASSIN'S CREED 3** – Action-Adventure | Ubisoft – Termin: 30. Oktober 2012
7. **FAR CRY 3** – Ego-Shooter | Ubisoft – Termin: 6. September 2012
8. **MAX PAYNE 3** – Action | Rockstar Games – Termin: 1. Juni 2012
9. **STARCRAFT 2: HEART OF THE SWARM** – Echtzeit-Strategie | Blizzard – Termin: 2012
10. **BIOSHOCK INFINITE** – Ego-Shooter | 2K Games – Termin: 19. Oktober 2012

## DER ERSTE EINDRUCK ZÄHLT: UNSER VORSCHAUKASTEN

Damit Sie schnell und auf einen Blick sehen können, als wie gut oder schlecht wir ein Spiel einschätzen, haben wir alle wichtigen Informationen in unserem Vorschaukasten für Sie zusammengefasst:

**Statement**
In einem kurzen und knackigen Satz fasst der Redakteur hier seinen persönlichen Eindruck vom vorgestellten Spiel zusammen.

**Einschätzung**
Der Redakteur zeigt Ihnen ungeschminkt auf, was er von dem jeweiligen Titel hält und was er bei der Präsentation des Spiels gesehen und erlebt hat.

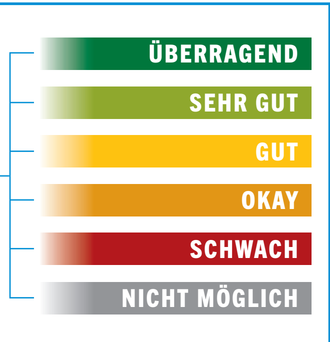
**Daten & Fakten**
Hier finden Sie Standardangaben wie das Genre, den Hersteller, den Entwickler und den vom Entwickler oder Hersteller genannten Veröffentlichungstermin.

**„Ungeheuer spannendes und beängstigendes Szenario. Mutig, Ubisoft."** *Robert Horn*

Während der Präsentation in Montreal wollte ich einmal laut jubeln, dann wieder gequält meinen Blick abwenden. Es ist schon knallhart, wie Ubisoft die Entführung eines Unschuldigen zu mörderischen Zwecken aus der Ego-Sicht inszeniert. Ich kann mir gut vorstellen, dass für viele da der Spaß aufhört. Denn im Gegensatz zu Kinofilmen, die positiv und negativ unterhalten können, müssen Computerspiele in erster Linie Freude bereiten, behaupte ich. Ubisoft wandelt hier auf einem schmalen Grat zwischen Faszination und Geschmacklosigkeit. Das Mittel des Perspektivwechsels ist dennoch genial und funktioniert hervorragend. Hoffentlich leidet darunter nicht der wichtige taktische Anspruch der Serie.

**GENRE:** Taktik-Shooter
**PUBLISHER:** Ubisoft
**ENTWICKLER:** Ubisoft Montreal
**TERMIN:** 2013

**EINDRUCK** SEHR GUT




**Wertung**
Hier sehen Sie auf einen Blick, wie der Redakteur das Spiel einschätzt. Wir stufen jeden Titel in eine von fünf Kategorien ein, von „Überragend" bis hin zu „Schwach". „Nicht möglich" verwenden wir, wenn der Stand der Entwicklung noch keine seriöse Einschätzung zulässt.



# Guild Wars 2

Von: Maria Beyer/Florian Emmerich

Kommt da eine Revolution im Online-Rollenspiel-Genre? PC Games berichtet aus der Beta und klärt, welche Innovationen Sinn ergeben und welche nicht.

**AUF DVD**
• Video zum Spiel

Guild Wars 2 möchte im Gegensatz zum Vorgänger ein richtiges MMORPG sein. Der eine oder andere von Ihnen mag sich jetzt fragen: „Was, der Vorgänger **Guild Wars** war kein richtiges MMORPG?" Nicht ganz, denn andere Spieler traf man nur in Außenposten. Die Spielwelt war komplett instanziert, also in kleine Kartenabschnitte unterteilt, die jeweils nur für eine kleine Gruppe von Spielern reserviert waren. Das typische MMORPG-Gefühl, mit anderen gemeinsam eine Welt zu entdecken, kam nur selten auf. Es gab weder Handwerke noch Reittiere – man konnte nicht mal hüpfen! Im Nachfolger soll alles anders, innovativer und viel besser werden. Dafür bricht Entwickler Arenanet

Ein Charr posiert vor der mächtigen Schwarzen Zitadelle, dem Technologie-Zentrum des Volkes.

mit einigen Standards des Genres, um sowohl Einsteiger als auch Fortgeschrittene zu begeistern und die wichtigen „Casuals“, also Gelegenheitsspieler, anzulocken.

**Ganz in der Tradition** von Online-Rollenspielen startet **Guild Wars 2** mit der Erstellung eines Charakters. Die Völker, die zur Auswahl stehen, unterscheiden sich dabei vom üblichen Fantasy-Einheitsbrei aus Zwergen, Elfen und Orks. Die Sylvari, mystische Pflanzenwesen, ähneln am ehesten den Elfen aus Spielen wie **World of Warcraft**. Die pelzigen Charr erinnern an übergroße Miezekatzen, Asura sind kleine, arrogante Tüftler, die Technik lieben. Die Norn sind hünenhafte Nordmänner, die in **Guild Wars 2** den martialischen Part einnehmen – zumindest, was die Optik anbelangt. Das letzte Volk im Bunde sind die Menschen, welche im Vergleich zu den anderen Rassen optisch eher unspektakulär daherkommen. Im Extrakasten rechts stellen wir Ihnen die Völker näher vor, auf Seite 23 erfahren Sie alles über die acht Klassen. Im Gegensatz zu anderen Genre-Vertretern schränkt Sie **Guild Wars 2** nicht in der Wahl der Klasse ein, mit jedem Volk sind alle Ausrichtungen spielbar. Auch bei den optischen Anpassungen bleibt noch alles im gewohnten Rahmen, doch nun kommt der erste Clou von **Guild Wars 2**: Die Wahl der Hintergrundgeschichte. Ähnlich wie im Rollenspiel **Dragon Age: Origins** bestimmen Sie, ob Ihr Menschen-Dieb aus gutem Hause stammt oder in der Gosse geboren wurde, welcher Gottheit er dient und welche Ereignisse der Vergangenheit er bereut – insgesamt warten zehn Fragen auf eine Antwort, darunter allerdings auch Klassen- und Volkswahl sowie der Name. Inwiefern sich die Wahl auf den späteren Verlauf der Haupthandlung auswirkt, lässt sich noch nicht einschätzen, denn alles, was jenseits der Stufe 20 von maximal 80 passiert, ist bislang geheim. Für unseren Ersteindruck der Geschichte erstellten wir als Test-Helden einen menschlichen Ingenieur, der auf den Straßen der Stadt Götterfels aufwuchs und schon immer mal im Zirkus in der Manege stehen wollte. Dieser Wunsch kommt in einigen witzig inszenierten Aufgaben zum Tragen. Hätten wir bei der Erschaffung eine andere Option gewählt – etwa, dass der Charakter bitter bereut, nie die verschollene Schwester gesucht zu haben –, würde die persönliche Geschichte entsprechend verlaufen.

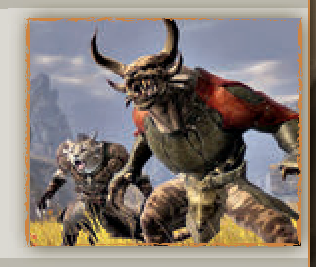
**Als menschlicher Ingenieur** finden wir uns nach der stimmigen Intro-Sequenz in Shaemoor wieder, einem kleinen Vorort der imposanten Stadt Götterfels. Dort wartet auch die erste Quest auf uns. Wer sich bereits ein wenig über **Guild Wars 2** informiert hat, wird nun aufmerken. Denn laut Entwickler Arenanet gibt es keine klassischen Aufgaben wie in anderen Online-Rollenspielen. Abgesehen von der persönlichen Geschichte stimmt das auch. An die Stelle von Quests treten in **Guild Wars 2** Events. Diese finden automatisch in der Spielwelt statt. Es muss kein Spieler in der Nähe sein. Läuft man aber in Richtung eines Ereignisses, wird am rechten Bildschirmrand eingeblendet, welche Ziele es zu erledigen gilt – etwa Banditen töten oder einen Brand löschen. Läuft man außer Reichweite, verschwindet die Anzeige.

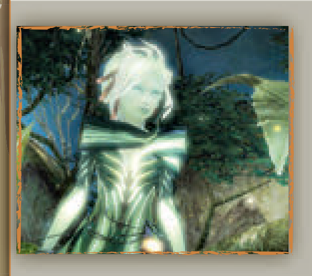
## GESCHICHTSSTUNDE: DIE VÖLKER TYRIAS

**Obwohl teils Blutfeinde, haben sich alle Völker gegen die Drachen vereint.**

### DIE CHARR

Nach langer Unterdrückung formierte sich die Eiserne Legion, um ihre Heimat, die Schwarze Zitadelle, zurückzuerobern. Das gelang den aggressiven Katzenwesen dank überragender Technologie. Mit Disziplin und Stolz treten die Charr ihren Feinden entgegen und jeder sollte sich vor dem unerschütterlichen Kampfgeist der Katzen-Legionen in Acht nehmen.



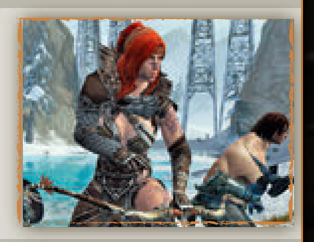


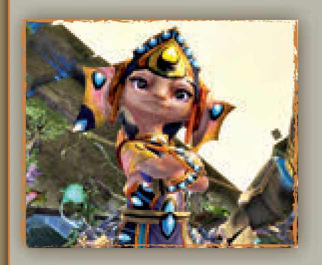
### DIE SYLVARI

Aus einem einzelnen Samen, gepflanzt im Maguuma-Dschungel, wuchs ein mächtiger Baum. Nach einigen Jahrhunderten blühte er auf und die Sylvari entsprangen aus seinen Wurzeln. Getrieben von unglaublicher Neugier entdecken die Pflanzenwesen den Kontinent Tyria. Obwohl die Sylvari zerbrechlich wirken, verfügen sie über eine ausgeprägte Kriegslust.

### DIE NORN

Die übergroßen, barbarischen Nordmänner sind in den Zittergipfeln beheimatet. Die Jagd schätzen die Norn ebenso wie ein kühles Bier, doch das Wichtigste für die rauen Kämpfer ist, ihren Namen zur Legende zu machen. Ihre Heimatstadt Hoelbrak verteidigen sie mit Stolz und lassen sich von niemandem unterwerfen.



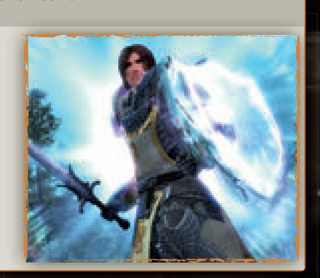


### DIE ASURA

Die kleinen, knuffigen Tüftler sind in Rata Sum zu Hause und erinnern optisch an eine Mischung aus den Gremlins und den Hauselfen aus Harry Potter. Aufgrund seiner geringen Größe wird das Volk oft unterschätzt, doch wenn es an der Zeit ist, werden die Asura die Welt durch ihre magische und technische Überlegenheit beherrschen.

### DIE MENSCHEN

Gelegen in der Provinz Kryta, stellt Götterfels die größte von Menschen bewohnte Stadt in Tyria dar. Viele Jahrhunderte flohen die Menschen, bedroht von mächtigen Feinden. In Götterfels keimt nun ein Samen der Hoffnung und die Überlebenden sammeln sich zur Verteidigung, denn die Bedrohung durch die Alten Drachen ist auch im Herzen Tyrias deutlich spürbar.





**Guild Wars 2** ist kein reines Fantasy-Spiel, sondern setzt auf Steampunk-Elemente wie Flammenwerfer.



Angehende Charr-Helden bekämpfen eine große Statue. Nur deren Oberkörper bewegt sich.

Zentauren überall: Wer seine Abenteuer als Mensch bestreitet, trifft die Pferdewesen häufig.

**Wer bei Events mitmacht** und beispielsweise hilft, ein Feuer zu löschen, oder eine Stadt vor dem Angriff eines mächtigen Riesen schützt, erhält Erfahrungspunkte und Gold. Selbst dann, wenn Sie das Event nicht bis zum Ende begleiten, berechnet das Spiel Ihre Belohnung auf der Grundlage dessen, was Sie vollbracht haben. Dabei ist es egal, ob schon andere Spieler am Event teilnehmen, denn jeder erhält eine eigene Belohnung – einer Gruppe müssen Sie sich nicht anschließen. Die Schwierigkeit des Events skaliert mit der Teilnehmerzahl. Der Vorteil liegt auf der Hand: Events sind ebenso für die Ein-Mann-Armee wie für Gruppen spannend. Ausgenommen sind spezielle Aufgaben, die als Gruppen-Events angelegt sind. Dies kann etwa der Kampf gegen einen gigantischen Drachen sein, den man nur mit ein paar Dutzend Mitspielern besiegt. Solche Events skalieren für bis zu einhundert Spieler und ziehen sich oft über mehrere Kampfabschnitte. Neben den Events gibt es in **Guild Wars 2** auch längere Event-Ketten (Meta-Events genannt), bei denen komplette Zonen in Monsterhand fallen, wenn die Spieler nicht einschreiten. Das kleine, nette Dörfchen wird von fiesen Kreaturen überrannt und existiert dann nicht mehr – der Einsatz der Spieler ist gefragt, um das Gebiet zurückzuerobern. Greift niemand ein, kann es geschehen, dass die Unholde direkt die nächste Siedlung plündern.

**Sind die Monster besiegt**, wird das Dorf wieder aufgebaut und die Einwohner kehren zurück. Events werden auf der Weltkarte in Form von Herzchen angezeigt, was für Übersicht und Orientierung sorgt. Freundlicherweise verschaffen Späher-NPCs dem Spieler einen Überblick über alle laufenden Events in der Umgebung. Die Aufgaben warten übrigens nicht auf Sie – der Angriff der Zentauren auf ein Dorf folgt einem Zyklus und dessen Beginn kann zwar, muss aber nicht das Eintreffen der Spieler sein – so kann die Siedlung bereits in Schutt und Asche liegen, wenn Sie vorbeikommen.

**Als Neuling in Tyria** versuchen wir uns zuerst an einem einfachen Event, bei dem es gilt, die Pflanzen eines Bauern zu wässern und die Ernte gegen Diebe zu verteidigen. Obwohl für den Kampf gegen die Spitzbuben am Anfang noch nicht viele Fähigkeiten zur Verfügung stehen, fühlt sich das Kampfsystem schon zu Beginn deutlich schneller und dynamischer an, als beispielsweise in **Star Wars: The Old Republic**. Das liegt nicht zuletzt am Fehlen einer globalen Abklingzeit – viele MMORPGs lassen den Spieler rund 1,5 Sekunden warten, bevor



Der gigantische Wurm Issormir ist der erste monströse Gegner für Norn – auf Stufe 1!



Das prächtige Götterfels vermittelt ein gutes Gefühl für die Ausmaße der fünf Hauptstädte.

## DIE KLASSEN

**Egal, für welches der fünf Völker Sie sich entscheiden, Ihnen stehen alle acht Klassen zur Wahl, es gibt keine Beschränkung.**



### WÄCHTER

Der Wächter ist ein Frontkämpfer, der Feinde mit verschiedenen Waffen bearbeitet.

**VERFÜGBARE WAFFEN:**

- Haupthand: Streitkolben, Zepter, Schwert
- Nebenhand: Fokus, Schild, Fackel
- Zweihändig: Großschwert, Hammer, Stab

Neben starken Angriffen setzt der Wächter auf passive Fähigkeiten, die beispielsweise die Verteidigung von Gruppenmitgliedern erhöhen. Die drei Tugenden Entschlossenheit, Wut und Gerechtigkeit verleihen nach Wahl eine Lebenspunkteregeneration, eine gesteigerte Verteidigung oder die Fähigkeit, Gegner in Brand zu setzen. Zu den Spezialitäten des Wächters zählen Attacken, die Flächenschaden verursachen oder Verbündete heilen. Mit Schutzzaubern hält er Gegner von der Gruppe fern oder beschwört Geisterwaffen, die selbstständig angreifen.



### MESMER

Ausgestattet mit Leichter Rüstung, hält sich der Mesmer in Gefechten lieber im Hintergrund.

**VERFÜGBARE WAFFEN:**

- Haupthand: Schwert, Zepter
- Nebenhand: Fokus, Pistole, Schwert, Fackel
- Zweihändig: Stab, Großschwert

Trickreicher Illusionist, der Feinde mit geklonten Abbildern seiner selbst verwirrt. Hat er seine Widersacher erst in den Zustand der Verwirrtheit versetzt, erleiden sie bei jeder ausgeführten Aktion Schaden. Durch den Einsatz geschickter Geistestricks ist es möglich, den Kontrahenten handlungsunfähig zu machen. Neben Trugbildern und Illusionen verlässt sich ein Mesmer auf Mantras, die verschiedene Fähigkeiten des Mentalisten verstärken. Ein Mantra des Schmerzes erhöht beispielsweise den Schaden aller Zauber, die sofort ohne Wirkzeit eingesetzt werden.



### DIEB

Fieser Nahkämpfer, der durch den Einsatz von zwei Pistolen auch auf Distanz eine Macht ist.

**VERFÜGBARE WAFFEN:**

- Haupthand: Schwert, Dolch und Pistole
- Nebenhand: Dolch und Pistole
- Zweihändig: Kurzbogen

Als Meister der Tarnung bedient sich ein Dieb nicht nur seiner angestammten Waffen, sondern stibitzt welche von seinen Feinden. Mit einer speziellen Fähigkeit schnappt er sich etwa einen Ast von einem Baummonster oder den Speer eines Zentauren – und erhält damit besondere Angriffsoptionen. Dies ermöglicht eine sehr vielfältige Spielweise. Er kann im Schatten abtauchen oder teleportiert sich mit einem Schattenschritt in den Rücken seiner Feinde. Oder er lockt sie in aufgestellte Fallen.



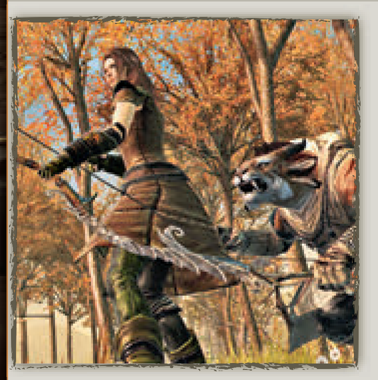
### NEKROMANT

Ein Kenner der dunklen Künste, der sich gern mit untoten Schergen umgibt.

**VERFÜGBARE WAFFEN:**

- Haupthand: Axt, Dolch, Zepter
- Nebenhand: Dolch, Fokus, Kriegshorn
- Zweihändig: Stab

Ein Nekromant beschwört untote Diener oder zapft die Lebenskraft seiner Gegner ab. Gibt der Nekromant den virtuellen Löffel ab, ist er noch nicht tot, sondern kämpft in Geisterform weiter, bis ihm die Puste ausgeht oder er einen Feind ins Jenseits schickt. Nekromanten beschwören verschiedene „Brunnen", die mit einem Flächeneffekt Verbündete unterstützen oder Gegner schädigen. Durch Magie zwingt der Nekromant zudem seine Gegner zur Flucht.



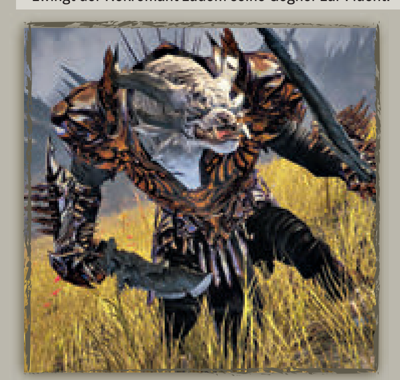
### WALDLÄUFER

Ein Meister mit Pfeil und Bogen, der aber auch im Nahkampf austeilt.

**VERFÜGBARE WAFFEN:**

- Haupthand: Schwert, Axt
- Nebenhand: Axt, Dolch, Fackel, Kriegshorn
- Zweihändig: Zweihänder, Langbogen, Kurzbogen

Begleitet wird ein Waldläufer stets von seinem treuen Tiergefährten, der mit steigender Stufe seines Meisters deutlich an Kraft gewinnt. Der Tiergefährte hört auf Kommandos, die seine Rolle im Kampf festlegen. Die Auswahl an Begleitern umfasst dabei mehrere Dutzend Kreaturen, die größtenteils zuvor gezähmt werden müssen. Weiterhin beschwört der Waldläufer Geister, die unterschiedliche Effekte bewirken. Beispielsweise addiert ein Naturgeist Feuerschaden zu allen Angriffen von Verbündeten im Umkreis.



### KRIEGER

Nahkämpfer mit schwerer Rüstung, der sogar einen Schild tragen kann.

**VERFÜGBARE WAFFEN:**

- Haupthand: Schwert, Axt, Streitkolben
- Nebenhand: Schild, Kriegshorn, Schwert, Axt, Streitkolben
- Zweihändig: Zweihänder, Hammer, Langbogen, Gewehr

Als Meister im Umgang mit Waffen verlässt sich der Krieger auf Stärke und Geschwindigkeit. Je nach Bedarf nimmt er Haltungen ein, die seine Verteidigung erhöhen oder seinen Schadensausstoß steigern. Der Krieger baut durch Schläge Adrenalin auf, das benutzt wird, um besonders mächtige Angriffe abzufeuern. Zur Unterstützung der Verbündeten stellt der Krieger Banner auf das Schlachtfeld, die Angriffskraft und Nahkampfschaden aller Mitspieler in Reichweite erhöhen oder steigert die Kampfkraft durch Kriegsschreie.



### ELEMENTARMAGIER

Träger Leichter Rüstung, der nicht nur mit dem Feuer, sondern auch mit Wasser, Erde und Luft spielt.

**VERFÜGBARE WAFFEN:**

- Haupthand: Zepter, Dolch
- Nebenhand: Dolch, Stab
- Zweihändig: Stab

Durch den kontrollierten Einsatz der Naturgewalten erledigt ein Elementarmagier Feinde zuverlässig aus der Distanz. Mit unterschiedlichen Einstimmungen stellt sich der Magier auf das jeweilige Element ein, um höheren Schaden zu verursachen (Feuer) oder um Verbündete zu heilen (Wasser). Elementarmagier beherrschen außerdem die Kunst der Beschwörung und erschaffen brennende Steine, die sie auf die Feinde niederregnen lassen.



### INGENIEUR

Träger von mittelschwerer Rüstung, der sowohl im Nah- als auch im Fernkampf austeilt.

**VERFÜGBARE WAFFEN:**

- Haupthand: Pistole
- Nebenhand: Pistole, Schild
- Zweihändig: Gewehr

Als meisterlicher Bombenleger und Herr über die Geschütztürme deckt er Feinde mit einem Hagel aus Geschossen ein oder unterstützt Verbündete mit heilenden Minitürmen. Im Nahkampf setzt der Tüftler auf Flammenwerfer oder Schrotflinte, mit denen er Gegnern ordentlich einheizt. Ein Ingenieur hat immer unterschiedliche Werkzeuggürtel dabei, in denen sich Granaten, Bomben und Minen finden. Im Kampf stellt er stationäre Geschütze auf, die selbstständig Raketen und Schüsse abfeuern oder Feinde zu Boden schleudern.

er nach dem Skill-Einsatz eine weitere Fähigkeit nutzen kann. Hinzu kommt, dass Sie Ihre Fertigkeiten einsetzen, während Sie sich bewegen. Der Magier muss also nicht immer stehenbleiben, um einen Feuerball zu schleudern. Ebenfalls interessant: Die Klassen in **Guild Wars 2** verbrauchen keine „Ressourcen". Der Elementarmagier hat kein Mana und auch die anderen Klassen hauen nach Lust und Laune drauflos. Aber es gibt auch ein paar Zusätze, ein Krieger etwa baut Adrenalin auf, um Spezial-Attacken auszuführen.

**Wenn man groß und stark wird**, erlernt man Fertigkeiten durch Stufenaufstiege, doch in **Guild Wars 2** ist dieses System zweigeteilt: Die ersten fünf Fähigkeiten-Slots schalten Sie nur durch die Nutzung einer bestimmten Waffe frei – man muss also ein paar Feinde mit der Axt besiegen, um bessere Axt-Attacken zu bekommen. Und wo in anderen MMORPGs nach langer Spielzeit vier komplett mit Fähigkeiten gefüllte Leisten Zuschauer zum Staunen und Spieler zur Verzweiflung bringen, zeigt die **Guild Wars 2**-Benutzeroberfläche insgesamt nur übersichtliche zehn Fähigkeiten-Slots. Spannend dabei: Trägt Ihr Wächter ein Einhandschwert, besitzen Sie andere Fähigkeiten als beim Führen von Zepter oder Streitkolben – jede Waffenart hat ein eigenes Arsenal an Attacken, die sich zudem von Klasse zu Klasse unterscheiden. Der Waldläufer mit der Axt kennt andere Angriffe als der Krieger mit derselben Waffe. Der Wechsel des Waffen-Sets mitten im Gefecht bringt eine starke Dynamik in die ohnehin schon schnellen Kämpfe. Je nach Situation mag ein Zweihand-Kriegshammer besser geeignet sein als Schwert und Schild. Platz sechs in der Leiste ist immer für eine Heil-Fähigkeit reserviert – und zwar bei jeder Klasse, denn auf hauptberufliche Heiler verzichtet **Guild Wars 2**. Die Plätze sieben bis neun füllen Sie mit sogenannten „Utility-Fähigkeiten" auf, die Sie zuvor mit Skill-Punkten im umfangreichen Talentbaukasten freischalten. Diese setzen Sie unabhängig von der geführten Waffe ein.

**Besagte Skill-Punkte** erhalten Sie für Stufenaufstiege oder für den Abschluss spezieller Skill-Punkt-Herausforderungen – kleine Aufgaben, etwa ein lehrreiches Buch finden oder einen berühmten Schwertkämpfer im Duell bezwingen. Rund 200 Skill-Punkt-Herausforderungen stehen in der Spielwelt bereit und werden freundlicherweise auf der Übersichtskarte angezeigt. Der zehnte und letzte Platz in der Skill-Leiste ist den Elite-Fähigkeiten vorbehalten – das sind besonders mächtige Fähigkeiten, die Sie für einen hohen Betrag an Skill-Punkten freischalten und die durch Klasse und Volk bestimmt werden. So dürfen beispielsweise nur die mächtigen Norn die Gestalt wandeln und als Wolf, Rabe, Bär oder Schneeleopard kämpfen.

**Neben Gefechten an Land** sind auch Kämpfe und Events unter Wasser möglich. Tauchen Sie mit Ihrer Spielfigur unter, bekommt diese eine spezielle Waffe – beispielsweise einen Dreizack oder eine Harpune. Die jeweilige Waffe bestimmt dann wiederum die Fähigkeiten, auf die Sie unter Wasser Zugriff haben. Dadurch spielt sich der Kampf gegen monströse Fische und Kraken völlig anders als an

Die Farben Ihrer Ausrüstung dürfen Sie jederzeit kostenlos anpassen – schön!

## IM VERGLEICHS-CHECK: WOW VS. SW:TOR VS. GUILD WARS 2

**Gibt es Gründe, sein angestammtes MMORPG für Guild Wars 2 sitzen zu lassen? Das erfahren Sie in der Übersicht.**

| | World of Warcraft | Star Wars: The Old Republic | Guild Wars 2 |
|---|---|---|---|
| Aufgaben | Klassisches System, das nur mit Texten eine stimmige und umfangreiche Handlung erzählt. Kenner der Warcraft-Hintergrundgeschichte entdecken viele Anspielungen. Spannende Aufgaben wechseln sich mit Töte- und Bring-Quests ab. WoW verfügt mit Abstand über den meisten spielbaren Inhalt und bietet mit Phasing-Technologie interessante Ansätze einer wandelbaren Umgebung. | Vollvertonte Aufgaben zu jeder kleinen Nebenquest. Die epische Hauptstory jeder Klasse wird in aufwendigen Sequenzen erzählt. Leider viele langweilige Töte- und Bring-Aufgaben, die mangels Planeten-Alternativen beim Zweitcharakter anstrengend werden. Geniale Story-Inszenierung, die ihresgleichen sucht, aber beim Erreichen von Stufe 50 etwas an Fahrt verliert. | Dynamische Events ersetzten klassische Quests. Alle Events sind wiederholbar und bieten auch auf Maximalstufe durch das Sidekick-System eine Herausforderung. Die persönliche Hauptstory wird in vollvertonten Zwischensequenzen erzählt. Noch nicht abschließend einschätzbar, wie umfangreich die persönliche Geschichte ist und ob die Events für Langzeit-Spaß sorgen. |
| Klassen-System | In **WoW** entscheiden Sie sich bereits vor dem Beginn der Heldenkarriere, welche Klasse Sie spielen. Durch Level-ups schalten Sie Fähigkeiten frei, die alle jederzeit benutzt werden können. Drei Talentbäume pro Klasse ermöglichen mit einem Charakter völlig verschiedene Spielweisen. Gruppen bestehen immer aus Tank, Heiler und Schadensausteilern. Ein Tool erleichtert die Gruppensuche. | Nach der Wahl einer Grundklasse entscheiden Sie sich für eine Spezialisierung, die über drei Talentbäume verfügt, die verschiedene Spielweisen ermöglichen. Eine duale Talentspezialisierung ist angekündigt. Tank, Heiler und Schadensausteiler sind für Gruppenaufgaben notwendig, ein Such-Tool ist in Planung. | Vor dem Spieleinstieg wählen Sie eine von acht Klassen. Insgesamt stehen Ihnen nur zehn Plätze für Fähigkeiten zur Verfügung. Durch den Wechsel von Waffe und Skills ändert sich Spielweise und Ausrichtung des Charakters. Mit Abstand das flexibelste Klassen-System im Vergleich. Keine Heiler, keine Tanks und Schadensausteiler mehr – jede Klasse ist gleich wichtig. |
| PvP | Vielfältige Spieler- gegen-Spieler-Optionen. Neben Schlachtfeldern und Arenen auch große Open-PvP-Gebiete, in denen es zu Massenschlachten mit Dutzenden Spielern kommt. Ambitionierte Spieler fühlen sich beim PvP in **WoW** pudelwohl. Viele taktische Möglichkeiten, allerdings ist das Equipment mitentscheidend. | Begrenzte Auswahl an Schlachtfeldern und ein Open-PvP-Gebiet, das im Zuge von Patch 1.2 überarbeitet wird. Das PvP in **SW:TOR** ist mehr eine nette Dreingabe. Vollblut-PvP-Spieler werden in **SW:TOR** nicht glücklich – dafür fehlt bislang die Abwechslung. Auf einigen Servern teilweise extremes Ungleichgewicht bei der Spieler-Anzahl der beiden Fraktionen. Kommende Updates implementieren weitere Optionen. | Gewertetes Drei-Fraktionen-PvP und instanzierte Schlachtfelder nebst Statistiken. Fans von kleinen, organisierten Kloppereien kommen ebenso auf ihre Kosten wie Spieler, die riesige Massenschlachten bevorzugen. Der Fraktions-Krieg verleiht serverweite Vorteile, die Motivation ist also hoch. Im Vergleich bietet **Guild Wars 2** auf den ersten Blick die größte Langzeitmotivation. |
| Instanzen | Fast unüberschaubare Anzahl an Instanzen für 5 Spieler und Raids für 10 oder 25 Spieler. Abwechslungsreich und vielfältig bietet **WoW** den meisten Inhalt für Gruppenspieler in zwei Schwierigkeitsgraden. Weltbosse spielen keine große Rolle. | Einige Flashpoints für vier Spieler und Raids für 8 oder 16 Spieler. Je in zwei beziehungsweise drei Schwierigkeitsgraden verfügbar. Quantitativ liegt aber WoW deutlich vorne. Weltbosse spielen keine große Rolle. | Zum Release acht Instanzen in zwei Schwierigkeitsgraden. Es wird keine Raids für Spielergruppen geben, dafür zahlreiche Events mit Weltbossen, bei denen Dutzende Spieler mitmischen. |
| | Monatsgebühr: ca. 13,- € | Monatsgebühr: ca. 13,- € | Monatsgebühr: ca. 0,- € |

Mit schicken Animationen und einem sehr prägnanten Stil sieht **Guild Wars 2** hervorragend aus.

Land. Allerdings brauchen Sie keine Angst zu haben, dass Ihrem Helden die Luft ausgeht. Jeder **Guild Wars 2**-Charakter streift sich beim Abtauchen eine Atemmaske über, einem ausgiebigen Tauchgang steht also nichts im Wege.

Die Skill-Punkte sind jedoch nur ein Aspekt der Charakter-Progression. Mit dem Erreichen von Stufe zehn erhalten Sie fortan für jeden Stufenaufstieg einen „Trait-Punkt", den Sie in eine von fünf Kategorien investieren. Dabei handelt es sich ausschließlich um passive Boni, die eine erhöhte Chance auf kritische Treffer oder zusätzliche Punkte auf zwei Attribute gewähren. Die Traits bieten eine Vielzahl von Individualisierungsmöglichkeiten für Ihre Spielfigur. Da längst nicht alle Traits freigespielt werden können (70 Punkte erspielbar, 150 könnten investiert werden), ist das System die ideale Spielwiese für Experimentierfreudige. Hier wird auch die Unterscheidung einzelner Recken festgelegt: Agiert der Krieger eher offensiv oder defensiv? Denn in diese Rolle wird man bei **Guild Wars 2** nicht zu Spielbeginn gedrängt, niemand muss sich von vornherein auf Tank oder Heiler festlegen.

**Die klassische Rollenverteilung**, die seit Jahren von vielen Vertretern im MMORPG-Genre runtergebetet wird, besteht aus Tank (eine Klasse mit schwerer Rüstung, die Schaden abfängt), Heiler und Schadensausteilern. Diese sogenannte „heilige Dreifaltigkeit" gibt es in **Guild Wars 2** nicht. In Fünf-Mann-Gruppen übernehmen alle Klassen die anfallenden Aufgaben – schließlich kann jeder zumindest sich selbst, viele Helden auch Mitstreiter heilen. Das führt dazu, dass jeder Spieler auf seine Gefährten achten muss, um in kniffligen Gefechten den Sieg zu erringen. Ein weiterer Pluspunkt: Nerviges Warten und Suchen nach einer bestimmten Klasse entfällt in **Guild Wars 2**. Gerade wer aktuell **Star Wars: The Old Republic** spielt, weiß, wie frustrierend es sein kann, wenn partout kein Heiler aufzutreiben ist. Wenn Sie wollen, ziehen Sie in **Guild Wars 2** mit einer Gruppe aus fünf Kriegern in einen Dungeon und zeigen dem Endgegner, wo der Hammer hängt. Der Schwierigkeitsgrad in der einzigen bisher spielbaren Instanz war schön knackig. Es scheint also bislang so, dass auch ohne das etablierte Dreigestirn aus Heiler, Tank und Schadensausteiler anspruchsvoller Gruppen-Content entwickelt werden kann.

**Zum Release von Guild Wars 2** wird es acht Dungeons geben, die Sie im Story- und im Erkundungsmodus erleben. Im Story-Modus ist die Schwierigkeit geringer und Sie er-



Krieger mit genügend Adrenalin können zu einer mächtigen Sprungattacke ansetzen.



Haltung bewahren: Mit einem Schild wenden Krieger Schädliches, wie den Feuerodem, von sich ab.

Ein kleiner Drache. Sagen die Entwickler zumindest über dieses Biest, das Stufe-60-Helden einheizt.

fahren durch Zwischensequenzen alles zur Hintergrundgeschichte der Instanz und zu den darin hausenden Boss-Gegnern. Nach einmaligem Durchspielen steht Ihnen der Erkundungsmodus offen. Der Schwierigkeitsgrad zieht hier deutlich an, außerdem treffen Sie auf andere Gegner und haben meist die Wahl zwischen unterschiedlichen Varianten eines Verlieses. Das soll den Wiederspielwert erhöhen, denn so ist nicht jeder Instanz-Besuch identisch zum vorherigen. Ob die Varianz allerdings groß genug ist, muss sich erst noch beweisen.

Auf dem Weg durch Dungeons warten zudem Zufalls-Begegnungen mit verschiedenen Monstern. Das kann zum Beispiel ein wütender Troll sein, der an einer zufälligen Stelle durch eine Wand bricht und Ihre Gruppe aus heiterem Himmel angreift. Manchmal finden Sie auch kleinere Rätsel, so muss etwa eine Plattform im Boden gedrückt werden, um ein Tor zu öffnen. Damit Gruppenmitglieder passieren können, beschweren Sie die Plattform mit einem Stein.

Selbstverständlich wird es auch dramatische Bosskämpfe geben, doch alles ist lediglich für Gruppen mit fünf Spielern gemacht – auf Schlachtzüge (die in anderen MMORPGs einen hohen Stellenwert haben) verzichten die Entwickler ganz bewusst. Ein Zugeständnis an Gelegenheitsspieler, die nicht erst mühsam ein ganzes Bataillon Gefährten zusammensuchen wollen. Der Verzicht auf „Raids" geht auch mit dem Verzicht auf die sogenannte Item-Spirale, also den buchstäblichen Rüstungswettlauf, einher. In den Verliesen, bei den Events oder auf den PvP-Schlachtfeldern ergattert man im Laufe der Zeit zwar stets schönere Ausrüstung, um seine Erfolge optisch zu untermauern, bessere Werte haben diese Gegenstände jedoch (zumindest auf der Maximalstufe) nicht.

**Dungeons, Events – alles schön und gut**, doch wenn man „vorbeigelevelt" hat, sind die doch überflüssig, das kennt man ja aus **WoW** und Co. Nicht in **Guild Wars 2**. Denn durch das sogenannte Sidekick-System wird Ihre Spielfigur automatisch an den Level der entsprechenden Zone angepasst. Das bedeutet, wenn Sie mit einem Stufe-80-Helden ein Gebiet für Spieler der Stufe zehn bereisen, verfügen Sie zwar weiterhin über alle freigespielten Fähigkeiten, jedoch werden Lebenspunkte und Schadensausstoß vorübergehend an Stufe 10 angepasst. So wird nicht nur verhindert, dass hochstufige Spieler niedrigstufige Events im Alleingang dominieren, sondern auch gewährleistet, dass alle Inhalte des Spiels auch für Spieler der

## DIE COLLECTOR'S EDITION

**Wie bei Skyrim und SW:TOR müssen Sammler tief in die Tasche greifen.** Stolze 150 Euro kostet die Version mit 25-cm-Charr-Statue, Metallbox, Soundtrack, Behind-the-Scences-Buch, fünf Art-Karten plus Rahmen und diversen Ingame-Gegenständen. Sehr seltsam: Vorbestellen geht nicht, sehr wohl aber „Vorkauf" – direkt zahlen, dann warten. Hoffentlich bürgert sich das nicht ein.





Die Asura setzen auf mechanische Helfer wie diesen Golem. Manchmal klettern sie gar hinein …

## KAMPF DER WARTESCHLANGE

**Mit einem cleveren System wollen die Entwickler ein großes Problem des MMORPG-Genres (das meist beim Release auftritt) elegant umschiffen.**

Jeder Spieler von Online-Rollenspielen kennt sie: Ätzende Warteschlangen, die meist zur Veröffentlichung eines neuen MMORPGs auf bestimmten Servern auftauchen, weil alle gleichzeitig loslegen wollen. Erst im Dezember 2011 war der Katzenjammer bei **Star Wars: The Old Republic** groß, denn manche Spieler mussten mehrere Stunden warten. **Guild Wars 2** bietet eine besondere Lösung: Die sogenannte Server-Overflow-Funktion. Wer auf einem Server beheimatet ist, der von einer Warteschlange betroffen ist, wird vorübergehend für die Dauer der Wartezeit auf einen freien Server transferiert. Auf diesem Shard spielen Sie dann so lange, bis auf dem angestammten Heimat-Server ein Platz frei wird. Das System fragt anschließend höflich nach, ob Sie zurückwechseln möchten. Natürlich können Sie, während Sie auf dem anderen Server „warten“, nichts mit Ihren Freunden unternehmen. Aber besser, als auf die Anzeige der Wartschleife zu starren, ist es allemal. Daumen hoch, Arenanet.



Spielen statt warten: Alles, was Sie auf dem Ausweich-Server erreichen, wird übernommen.

Maximalstufe noch spannend und herausfordernd sind. Durch das Sidekick-System können Sie als erfahrener Held beispielsweise mit einem Freund spielen, der gerade erst angefangen hat – ein „davonleveln“ ist somit nicht mehr möglich. Das Sidekick-System funktioniert allerdings nur in eine Richtung. Die Hochstufung eines Frischlings funktioniert nicht. Einzige Ausnahme ist das PvP (also Spieler-gegen -Spieler-Kämpfe).

**In Guild Wars 2 stehen Ihnen instanzierte Schlachtfelder** zur Verfügung, die Sie entweder über ein Menü oder über den sogenannten Nebel betreten. Der Nebel ist eine begehbare PvP-Lobby, die Ihren Charakter beim Eintritt direkt auf Stufe 80 hochstuft und sofort alle Fähigkeiten sowie zahlreiche Waffen- und Rüstungssets freischaltet. Denn die erste Variante von PvP – das sogenannte „Competitive PvP“ – schafft für alle Spieler gleiche Voraussetzungen. In den Gefechten soll nicht entscheidend sein, wer das größere Schwert hat, sondern wer seine Fertigkeiten klug kombiniert. Genau dies war die große Stärke vom Vorgänger **Guild Wars,** das sich (inklusive aller Erweiterungen) beachtliche sieben Millionen Mal verkaufte.

Ein NPC in der Mitte der Karte dient als Schlachtfeld-Browser. Sprechen Sie ihn an, bekommen Sie eine Liste mit allen verfügbaren Matches und den beteiligten Spielern angezeigt – wie in einem Ego-Shooter wählen Sie dann ein Match nach Wahl und ziehen beispielsweise in die Schlacht von Kyhlo oder in die Wälder von Niflhel.

**Die Schlacht um Kyhlo** ist eine Domination-Karte. Es gilt, drei Ziele zu erobern und so Siegpunkte einzufahren. Wer als Erstes 500 davon gesammelt hat, gewinnt die Partie. Die zwei verfeindeten Teams bekämpfen sich aber nicht nur mit Bögen, Blitzschlägen und Zweihandschwertern, sondern jede Partei besitzt ein stationäres Katapult (oder Trebuchet). Damit nehmen Sie nicht nur feindliche Kämpfer unter Feuer, sondern legen auch das Schlachtfeld in Schutt und Asche, denn viele Gebäude in der kleinen Stadt mit ihren engen Gassen sind zerstörbar. Zwar geht dies nicht so weit wie etwa im Shooter **Battlefield 3**, doch wer etwa das Dach vom Rathaus sprengt, hat einen neuen Zugangsweg zu diesem strategischen Ziel geschaffen.

Auf dem zweiten Schlachtfeld in den Wäldern von Niflhel, geht es ebenfalls um die Kontrolle von drei Punkten. Nur gibt es hier noch zusätzliche Ziele, die es zu erledigen gilt, wenn Sie Ihr Team siegreich aus der Schlacht führen wollen. So bekämpfen Sie zwei mächtige NPC-Gegner, die Teamwork erfordern und bei deren Ableben 50 Sieg-Zähler auf das Punktekonto Ihres Teams wandern. Beide Schlachtfelder lassen sich sowohl in der Variante fünf gegen fünf als auch mit je zehn Spielern bestreiten. Auch an umfangreiche Statistiken und Ranglisten haben die Entwickler gedacht. So kann man immer sehen, wer der beste Spieler ist. Wesentlich unstrukturierter läuft dagegen der Kampf auf dem Ewigen Schlachtfeld, da dort nicht vorbestimmt ist, wie viele Kämpfer aufeinanderprallen.

**Drei Parteien sind der Schlüssel** zum PvP-Glück. **Guild Wars 2** bietet ebenso wie MMORPG-Urgestein **Dark Age of Camelot** (was bei vielen Spielern immer noch als eines der besten PvP-MMORPGs gilt) wieder Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe, bei denen drei Seiten mitmischen. In **Guild Wars 2** sind es allerdings keine Fraktionen, sondern die Spieler dreier Server, die in zweiwöchigen Kämpfen gegeneinander antreten. Die Schlachten finden in vier großen Zonen statt, die durch Portale miteinander verbunden sind. In jedem der vier Areale finden sich Burgen, kleinere Bollwerke, Wachtürme und Rohstofflager, die sich erobern lassen. Da jedes Objekt im Besitz eines Servers Punkte bringt und damit nützliche Boni für alle Spieler auch außerhalb der PvP-Zone gewährt, wie zum Beispiel erhöhter Erfahrungspunktegewinn oder gesteigerte Ausdauer, werden diese Gebiete heiß umkämpft sein.



Stadtumstrukturierung per Katapult? Kein Problem, auf der PvP-Karte Kyhlo zerlegen Sie Gebäude.



Wer sich mit einem Elementarmagier anlegt, spielt buchstäblich mit dem Feuer.

## VETERANEN BEVORZUGT

**Spieler, die bereits in Guild Wars fleißig waren, belohnen die Entwickler im zweiten Teil für ihre Mühe und Treue.**

Fans des ersten **Guild Wars**, die zahllose Stunden in **Prophecies**, **Factions**, **Nightfall** und **Eye of the North** verbracht haben, werden in **Guild Wars 2** für ihre Mühen entlohnt. In der **Guild Wars 1**-Erweiterung **Eye of the North** können in einer begehbaren Instanz – die Halle der Monumente – alle Errungenschaften des Spielers ausgestellt werden. Dazu gehören unter anderem erreichte Titel und Erfolge, gezähmte Begleiter und gesammelte Gefährten oder aber auch besonders seltene Waffen. Für jeden ausgestellten Erfolg wandern Punkte auf das Account-Konto. Je nachdem, wie viele Punkte zusammenkommen, gibt's Belohnungen in **Guild Wars 2**. Zum Beispiel elegante Titel wie „Näher an den Sternen" oder knuffige Begleiter, wie ein Moa-Küken, oder edle Waffen und Kostüme.



Im Original-**Guild Wars** stellte man seine Erfolge aus, ein Pendant gibt's auch in Teil 2.

Neben menschlichen Spielern, die Angreifer am Einnehmen einer Burg hindern, stehen zur Verteidigung auch NPCs (also KI-gesteuerte Soldaten) auf den Mauern und vor den Toren der Festungen oder Minen. Zwar darf man die Tore einer Burg auch mit Schwert und Feuerball beharken, aber das dauert ewig.

**Besser geht's mit Belagerungswaffen** wie Katapulten, Ballisten oder sogar mechanischen Golems, die für Sie in Rambo-Manier die Tür eintreten. In der Rolle des Verteidigers wehren Sie Feinde ab, indem Sie Mauern und Tore durch Upgrades verstärken oder spezielle Verteidigungswaffen bauen, mit denen Sie den Angreifern kurzerhand eine Ladung heißes Öl über den Kopf kippen. Um die nützlichen Schlachtenhelfer und Belagerungswaffen zu erhalten, sammelt man eine Ressource namens „Nachschub". Diese gewinnen Sie an Rohstofflagern, wie den bereits erwähnten Minen. Haben Sie und Ihr Team ein solches Lager erobert, startet eine Lastenkarawane zu einer nahe gelegenen Festung oder einem Außenposten Ihrer Fraktion. Die Karawane kann allerdings von Ihren Kontrahenten abgefangen werden – Sie sollten sie also beschützen, damit die dringend benötigten Rohstoffe nicht in Feindeshand fallen.

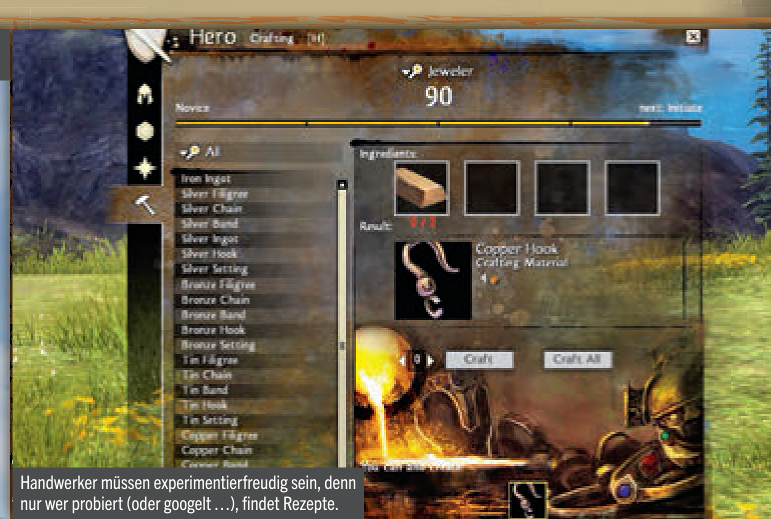
**Söldnergruppen zur Unterstützung** arbeiten für Sie, wenn Sie zuvor ein paar Aufträge für diese erledigt haben. Dabei handelt es sich übrigens nicht bloß um menschliche Landsknechte, sondern man kann beispielsweise auch ein Rudel Oger anheuern. Zusätzlich gibt es auf den zusammenhängenden Arealen noch mächtige Artefakte zu erobern, die anschließend zu einem eigenen Altar geschleppt werden müssen. Gelingt dies, erhalten Sie und Ihre Partei signifikante Kampfboni, es ist also im Interesse der Widersacher, Ihnen das Objekt wieder abzuluchsen. Gerade der Kampf zwischen drei Fraktionen macht das Ewige Schlachtfeld enorm spannend. Ein mögliches Ungleichgewicht kann durch eine Zusammenrottung von zwei Armeen, die gegen die Übermacht der dritten Seite zusammenstehen, von Spielern selbst reguliert werden. Eine Regulierung vom Spiel aus ist nicht vorgesehen, es kann also durchaus geschehen, dass Sie plötzlich mutterseelenallein 25 blutrünstigen Feinden gegenüberstehen. Für die Server-Schlachten wird es außerdem eine Wertung geben. Sind die Spieler eines Servers fleißiger als die Akteure der verfeindeten Welten, steigt der Heimat-Server nach zwei Wochen im Rang auf und wird fortan gegen stärkere Spielwelten antreten. So befeuert Entwickler Arenanet den Wettbewerbsgedanken. Diese offene PvP-Zone steht übrigens allen Charakteren ab Stufe 1 offen, doch die „kleinen" Helden werden von den Werten her an Stufe 80 angepasst, behalten aber ihre Ausrüstung und Fertigkeiten. Wer lieber nur gegen die KI spielt, kann dies tun, denn in der normalen Spielwelt von **Guild Wars 2** gibt es kein PvP.

**Mit dem Handwerkssystem** kann man sich in **Guild Wars 2** eine goldene Nase verdienen. Haben Sie sich auf den Schlachtfeldern und in Dungeons verausgabt und sehnen sich nach einer entspannten Beschäftigung, dann erlernen Sie maximal zwei von acht Berufen. Im Gegensatz zum rudimentären Handwerk im Vorgänger bietet **Guild Wars 2** nun ein vollwertiges Crafting-System. Die acht Professionen sind Lederverarbeiter, Waffen- und Rüstungsschmied, Jäger, Schneider, Juwelenschleifer, Koch und Kunsthandwerker. Das Gute daran: Entwickler Arenanet verzichtet auf Sammelberufe. Jeder Spieler kann alle Materialen, die für die Herstellung von Gegenständen relevant sind, in der Spielwelt einsammeln. Wer schon mal mit einem Drachentöter anderer MMORPGs neben einer Blume stand und diese nicht aus der Erde rupfen konnte, weiß das zu schätzen. Dabei ernten mehrere Spieler ohne Probleme eine Ressource ab – das Klauen von begehrten Materialien, wie es in anderen Online-Rollenspielen gang und gäbe ist, wird in **Guild Wars 2** nicht möglich sein.

**An Rezepte für die Herstellung** gelangen Sie über das Prinzip „Learning by Doing". Ähnlich wie in **Minecraft** kombinieren Sie bis zu vier Rohstoffe; je nachdem, ob die ausgewählten Materialien zusammenpassen, entsteht etwas



Alles Heiße kommt von oben: Brennendes Öl vertreibt Feinde schnell von den Mauern.




Handwerker müssen experimentierfreudig sein, denn nur wer probiert (oder googelt ...), findet Rezepte.

Kämpfe Eins gegen Eins erfordern in **Guild Wars 2** Geschick und Taktik statt nur bessere Werte.

Neues. Das so erlernte Rezept ist dann jederzeit im Handwerksbuch abrufbar, Rezepte, die man findet oder kauft, gibt es hingegen nicht. Wie bereits weiter vorne erwähnt, wird es in **Guild Wars 2** keinen Wettlauf um stetig stärker werdendes Equipment geben, sodass die Handwerkserzeugnisse auch auf höheren Stufen sinnvoll sind. Ein Spagat, der längst nicht jedem Online-Rollenspiel gelingt.

**Immer wichtig: Gilden**, in denen sich Spieler mit gleichem Anspruch und Spielstil zusammenfinden. Jedoch ist es in **Guild Wars 2** möglich, mit einem Charakter sogar mehreren Gemeinschaften anzugehören und bei Bedarf zu wechseln. Eine Gilde kann von einem einzelnen Spieler gegründet werden, was allerdings wenig sinnig ist, erspielen die Mitglieder durch Aktivität doch „Einfluss", der benutzt wird, um temporäre oder dauerhafte Boni freizuschalten. Dazu gehören ein erhöhter Erfahrungspunktegewinn oder mehr Vitalität für zwölf Stunden zum Beispiel, was besonders im PvP Vorteile bringt. Je aktiver die Gilde, desto besser die Boni. Ebenfalls spannend: Gildenbanken, die mit dem Architektur-Bonus für die Gilde ausgebaut werden – ein Hinweis auf späteres Gilden-Housing? Zudem dürfen Sie Ihrer Gemeinschaft ein Logo verpassen und dieses stolz auf Ihren Waffen und Ausrüstungsgegenständen herumtragen. Das Gildenkonzept von Arenanet klingt interessant. Es bleibt allerdings abzuwarten, ob durch die Möglichkeit, mit einem Charakter in mehreren Gilden zu spielen, eventuell das Gemeinschaftsgefühl leidet.

**Monatliche Gebühren** werden bei **Guild Wars 2** nicht fällig. Nach dem Kauf können Sie das Online-Rollenspiel nutzen, so lange Sie möchten. Entwickler ArenaNet bleibt seiner Linie treu und finanziert die Server des Spiels über den Verkauf des Hauptspiels, kostenpflichtige Erweiterungen und einen Item-Shop, in dem mit echtem Geld gezahlt wird. Sie wissen schon, diese Shops aus Free2Play-Spielen, die nicht selten die Spielbalance zugunsten von Käufern verschieben, die sich nach dem Prinzip „pay to win" mit spielentscheidenden Gegenständen eindecken. Im ersten **Guild Wars** gab es solche spielentscheidenden Dinge im Shop nicht – lediglich schicke Kostüme und anderweitiger Tand konnte erworben werden. Ob das auch bei **Guild Wars 2** so bleiben wird, steht allerdings noch nicht fest. Aber davon kann sich jeder selbst überzeugen, wenn das Spiel erscheint – voraussichtlich im Sommer 2012, einen konkreteren Termin verrieten die Entwickler bislang nicht. ❑



## „Tyria, ich komme!"

*Maria Beyer*

Alles, was wir bisher sehen und spielen konnten, deutet auf ein erstklassiges MMORPG hin. Entwickler Arenanet verzichtet auf nervigen Schnickschnack und bietet Fans von Online-Rollenspielen eine tolle Welt mit vielen guten Ideen und einer stimmigen Optik. Die Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe machen eine Menge Laune und sorgen sowohl für kurzweilige Unterhaltung als auch für lang anhaltende Motivation. Die Events sind spaßig und die Dungeons fordernd. Ein kleiner Wermutstropfen für MMORPG-Veteranen stellen jedoch die fehlenden Schlachtzüge für große Spielergruppen und das Fehlen von Reittieren dar. Auch sollte man nicht mit kostenlosen Updates rechnen, die die Spielwelt im 2-Monats-Rhythmus erweitern – das gehört nicht zum Geschäftsmodell. Da für **Guild Wars 2** aber neben dem Kaufpreis keine Monatsgebühr fällig wird, lässt sich das locker verschmerzen. Insgesamt erwarte ich nicht weniger als das Spiel des Jahres!

**EINDRUCK** **ÜBERRAGEND**

*Maria Beyer ist freie Redakteurin.



## „Ein mittleres Erdbeben wird die MMORPG-Landschaft erschüttern!"

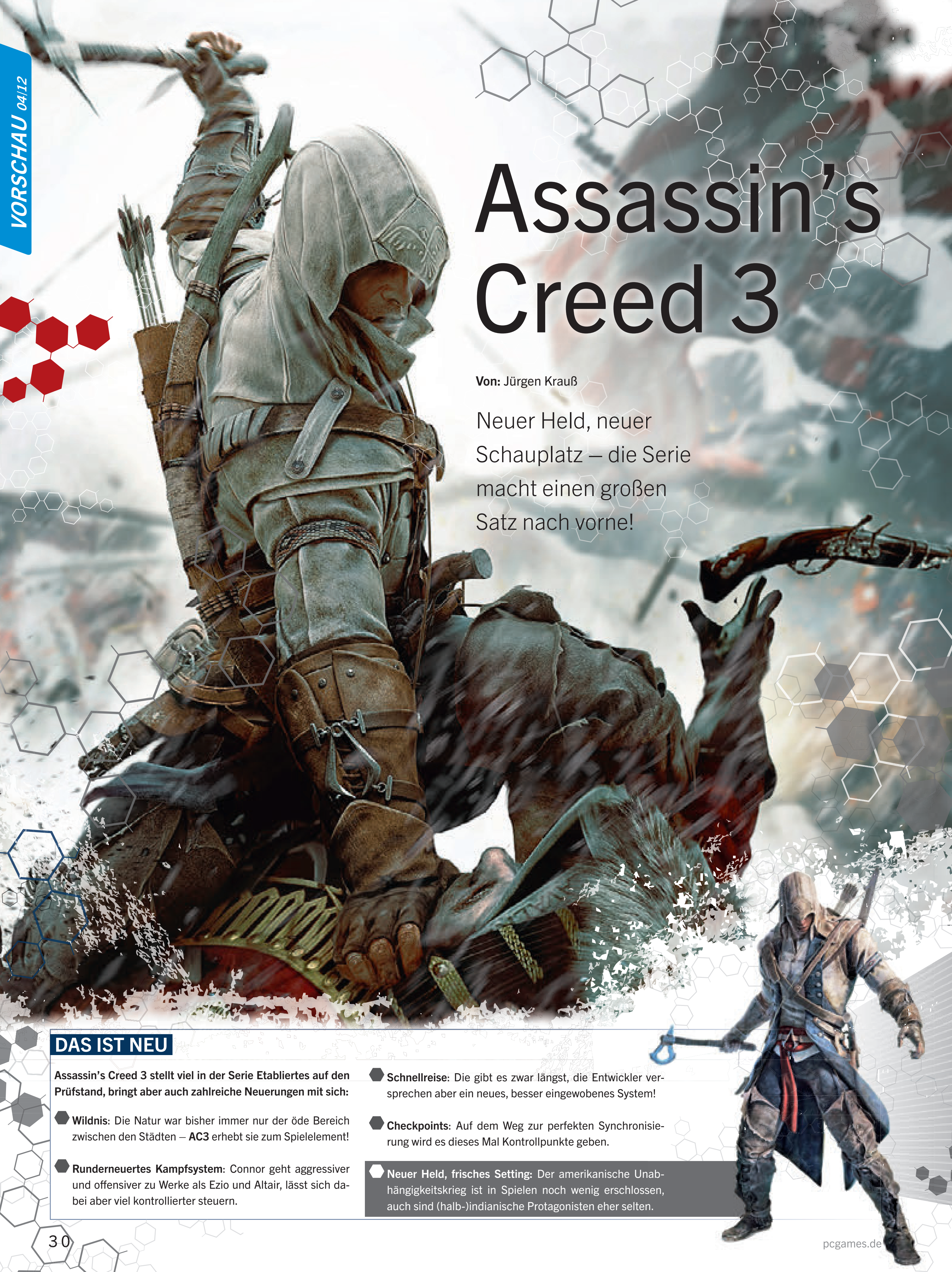
*Florian Emmerich*

Die Beta unterstreicht eines mit Nachdruck: Dieses Spiel macht vieles richtig. Ob **Guild Wars 2** zum Maß aller Online-Rollenspiel-Dinge wird? Schon möglich. Denn die Entwickler kombinieren eine gute Inszenierung mit vielen spannenden, gleichwohl repetitiven Inhalten, die ein MMORPG nun mal ausmachen. Seien es Instanzen mit wirklich unterschiedlichen Modi oder Events, die sich je nach Spielereingreifen anders entwickeln. Hinzu kommt ein individueller Grafik-Stil, grandiose Akustik und PvP der Extraklasse – zumindest hier deutet sich bereits an, dass **Guild Wars 2** die Qualitätslatte deutlich nach oben hievt. Für MMORPG-Fans ist das Spiel Pflicht, auch Solo-Rollenspieler dürfen einen Blick riskieren – ganz ohne Abo-Zwang.

**GENRE:** Online-Rollenspiel
**ENTWICKLER:** Arenanet
**PUBLISHER:** Ncsoft
**TERMIN:** 2012

**EINDRUCK** **ÜBERRAGEND**

*Florian Emmerich ist Redakteur bei unseren Kollegen von buffed.



# Assassin's Creed 3

Von: Jürgen Krauß

Neuer Held, neuer Schauplatz – die Serie macht einen großen Satz nach vorne!

## DAS IST NEU

**Assassin's Creed 3 stellt viel in der Serie Etabliertes auf den Prüfstand, bringt aber auch zahlreiche Neuerungen mit sich:**

- **Wildnis**: Die Natur war bisher immer nur der öde Bereich zwischen den Städten – **AC3** erhebt sie zum Spielelement!
- **Runderneuertes Kampfsystem**: Connor geht aggressiver und offensiver zu Werke als Ezio und Altair, lässt sich dabei aber viel kontrollierter steuern.
- **Schnellreise**: Die gibt es zwar längst, die Entwickler versprechen aber ein neues, besser eingewobenes System!
- **Checkpoints**: Auf dem Weg zur perfekten Synchronisierung wird es dieses Mal Kontrollpunkte geben.
- **Neuer Held, frisches Setting:** Der amerikanische Unabhängigkeitskrieg ist in Spielen noch wenig erschlossen, auch sind (halb-)indianische Protagonisten eher selten.

Mit Beil und Messer bewaffnet blockt und kontert Connor mehrere Angriffe gleichzeitig.

Das Jahr 1777, im Tal der Mohikaner zwischen New York und Boston: Ein junger General mit Namen George Washington verdient sich in einer großen Schlacht seine ersten Sporen. Am Rande des Geschehens steht ein Mann, seine weiße Kapuze hat er tief ins Gesicht gezogen; fast wie um zu verhindern, dass seine Gesichtszüge und seine Hautfarbe ihn als Ureinwohner oder zumindest als Halbblut enttarnen. Er scheint von dem Gefecht vor ihm wenig beeindruckt. Kein Wunder, schließlich schert er sich nicht um profane Kategorisierungen wie „gut" oder „böse", „frei" oder „versklavt", für die andere in diesen Krieg ziehen. Er steht über diesem Krieg, er ist hier, um die Welt zu retten – ein für alle Mal. Doch dafür muss noch eine Menge Blut vergossen werden.

**Auch wenn das Setting** der Szene auf den ersten Blick so gar nicht zu passen scheint, erkennen wir in dem Kapuzenträger mit den indianischen Wurzeln sofort einen Assassinen. Sein Name ist Connor und er wurde als Sohn einer Indianerin und eines englischen Pioniers in die vor allem für Ureinwohner blutige Zeit kurz vor der großen Revolution in Übersee geboren. **Assassin's Creed 3** wagt sich also weg vom europäischen und nahöstlichen Altertum in die vergleichsweise moderne, aber mindestens genauso geschichtsträchtige Zeit des amerikanischen Unabhängigkeitskrieges. Die Handlung setzt 1753 ein, also eine ganze Weile vor Kriegsbeginn, und spannt sich über drei Dekaden hinweg bis ins Jahr 1783, genau bis zu dem Zeitpunkt, in dem die Unabhängigkeit Amerikas von Großbritannien offiziell anerkannt und der Krieg damit beendet wurde. Eine spannende Zeit, in der sich viel Interessantes zugetragen hat, vor allem in der als Schauplatz dienenden Gegend von Neuengland. Die Spielwelt spannt sich von New York City bis nach Boston, auch wenn die Wildnis dazwischen, gemeinhin als „The Frontier", also „Das Grenzland" bezeichnet, im Spiel eine sehr stark komprimierte Entsprechung finden wird – insgesamt ist allein dieses Areal jedoch anderthalb Mal so groß wie die gesamte Karte von **Brotherhood**. Man bezeichnete die Gegend deshalb als Grenzland, weil sie eine nicht klar umrissene Grenze zwischen Ureinwohnern und Siedlern darstellte, die mit der Zeit immer weiter nach Westen, genauer: in Richtung Wilder Westen, verschoben wurde – eine Ausgangssituation mit sehr viel Konfliktpotenzial. Connor musste bereits als kleiner Junge viel von diesem Konfliktpotenzial live miterleben – beispielsweise als englische Siedler sein Heimatdorf niederbrannten. Diese

## HALLO, ICH BIN DER NEUE!

**Während Sie im Grunde wieder einmal nur in die Rolle Desmonds schlüpfen, spielt dieser im Animus die Erinnerungen eines seiner Vorfahren nach – dieses Mal aber nicht die von Ezio oder Altair, sondern die von Connor.**

Connor ist der Bastard einer indianischen Frau und eines amerikanischen Siedlers – über die Einvernehmlichkeit des Kinderwunsches seiner Eltern schweigen sich unsere Informationsquellen bislang noch aus. Des Halbindianers richtiger Name ist Ratohnhaké:ton, was etwa „Raduhnhageyduh" ausgesprochen werden dürfte.

**Als Mischling wächst Connor** in diesen schweren Zeiten jenseits von gesellschaftlichen Konventionen auf, sitzt zwischen allen Stühlen und muss schon als Heranwachsender hautnah miterleben, wie die Kolonisten mit den Mohikanern umspringen. Sein Weg führt ihn jedoch nicht auf einen Rachefeldzug – er strebt eher nach allgemeiner Gerechtigkeit, was seine Ziele zwangsläufig in Einklang mit denen der Assassinen bringt. Bald schon schließt er sich der Geheimorganisation der Kapuzenträger an, um die Welt vor den Templern zu beschützen – dass um ihn herum der amerikanische Unabhängigkeitskrieg tobt, interessiert ihn nur am Rande. Er kümmert sich nicht um die beiden Seiten in diesem Krieg, denn er ist in allen Lagern gleich geachtet und gefürchtet.


Als junger Bursche wird Connor (rechts) hautnah Zeuge der Grausamkeiten gegenüber den Ureinwohnern.



Die verschiedenen Jahreszeiten wirken sich nicht nur optisch aus: Bei tiefem Schnee beispielsweise ist das Vorwärtskommen am Boden eher mühsam. Im Sommer ist dafür mehr Leben im Wald – es gibt sogar Bären!

rassenbezogenen Auseinandersetzungen waren längst nicht der einzige große Disput in jener Zeit: Mit der Unabhängigkeitserklärung der amerikanischen Rebellen fiel 1776 mehr oder weniger der Startschuss zu einem großen Krieg, den die britischen Truppen trotz Unterstützung aus Frankreich, Deutschland und dem restlichen Europa sieben Jahre später verlieren sollten. Was für jeden Spieler, der eine amerikanische Schulausbildung hinter sich hat, ein interaktiver Ausflug in die Geschichte des eigenen Landes ist, ist für uns Deutsche auf andere Art und Weise interessant. Hierzulande wissen wir in der Regel nur wenig über die Belagerung Bostons, die Eroberung von New York oder den Saratoga-Feldzug – im US-Geschichtsunterricht sind diese Themen hingegen so präsent wie bei uns die preußischen Könige, der Aufstieg Hitlers oder die österreichischen Kaiserdynastien. Trotzdem sind die vielen spannenden Ereignisse, die in diesem Setting stecken, vergleichsweise frisch, unverbraucht, einzigartig und vor allem: in großer Zahl vorhanden. Wir gehen sehr stark davon aus, an der Seite von George Washington vor den Besatzungstruppen zu fliehen, die Boston Tea Party live mitzuverfolgen und das große Feuer von New York auf der virtuellen Haut zu spüren. Die Chancen, nach dem auf Klamauk gebürsteten **Day of the Tentacle** die Entstehung der amerikanischen Verfassung einmal in einer ernsten Version auf den Monitor zu bekommen, stehen hingegen nicht allzu gut, denn die Ratifikation fand erst 1787 statt und verpasst das Zeitfenster des Handlungsrahmens damit knapp. Die Gründungsväter George Washington, Benjamin Franklin und Thomas Jefferson werden wohl trotzdem in der einen oder anderen Form in Erscheinung treten, genau wie die militärischen „Rockstars" jener Zeit, allen voran General Charles Lee, sowie zahlreiche zivile Berühmtheiten wie etwa Paul Revere.

**Das alles interessiert** unseren neuen Assassinen Connor nur am Rande. Er mag sich vielleicht der Geschichtsträchtigkeit der Ereignisse um ihn herum bewusst sein, Einfluss auf sein Handeln haben diese jedoch kaum. Er macht keinen Unterschied zwischen den Rebellen in den blauen Kitteln und der Britischen Kolonialmacht, vertreten durch Soldaten in roten Waffenröcken – gute wie böse Menschen findet er in beiden Lagern. Die Story von **Assassin's Creed 3** handelt nicht von den Geburtswehen bei der Entstehung einer der mächtigsten Nationen der Erde, sondern von einem Halb-Mohikaner, der sein Dasein in den Dienst der Gerechtigkeit stellt. Es wäre dabei allzu einfach gewesen, den Mischling, der die Grausamheiten gegenüber dem Volk seiner Mutter hautnah miterleben musste, auf einen blutrünstigen Rachefeldzug zu schicken. So leicht will es sich Ubisoft Montreal jedoch nicht machen: Statt einer persönlichen Vendetta widmet sich Connor, der außerhalb gewöhnlicher Rasse- und Gesellschaftskategorien aufgewachsen ist, dem Kampf gegen Tyrannei, Unterdrückung und Ungerechtigkeit – ein Weg, der Connor fast zwangsläufig in Einklang mit den Glaubenssätzen der Assassinen bringt, denen er sich im Laufe seines jungen Lebens irgendwann anschließt. Der rote Faden, den die Entwickler spinnen wollen, touchiert zwar die großen Ereignisse in Übersee, schlängelt sich aber eher hinter den Kulissen und am schon seit Jahrhunderten stattfindenden Konflikt zwischen Assassinen und Templern entlang – und um die Frage herum, wie beide Organisationen jenseits von morali-

## VORSICHT, SPOILER! DAS GESCHAH IN DEN BISHERIGEN ASSASSIN'S-CREED-TEILEN

**In der Gegenwart …**

Barkeeper Desmond wird von Abstergo, einer Tarnfirma der Templer, die nach uralten Artefakten sucht, gekidnappt und an den Animus angeschlossen.

Desmond kommt dahinter, dass Labormitarbeiterin Lucy auch eine Assassine ist, und findet Botschaften von einem früheren Testsubjekt, die ihn vor dem Ende der Welt warnen.

Lucy und Desmond fliehen aus dem Abstergo-Labor. Mit der Hilfe der Assassinen Shaun und Rebecca nutzt Desmond einen weiteren Animus, um von einem anderen Vorfahren zu lernen, wie er gegen die Templer kämpfen kann.

Die vier Assassinen wurden von den Templern entdeckt und fliehen erneut.

**Im Animus …**

Desmond erlebt mithilfe des Animus, wie sein Vorfahre Altaïr 1191 wegen des Verstoßes gegen die Glaubensrichtlinien der Assassinen degradiert wird. Zur Wiedergutmachung soll er neun Zielpersonen, allesamt Templer, ausschalten.

Bei Attentat #9 erfährt Altair, dass sein Mentor Al Mualim ebenfalls ein Templer ist. Er stellt diesen zur Rede, streckt ihn nieder und erhält eines von 28 mächtigen Edensplitter-Artefakten.

Desmonds Ahn Ezio Auditore untersucht während der Renaissance die Hinrichtung seines Vaters und seines Bruders, was ihn zu den Assassinen und auf die Spuren der Templer bringt. Sein Ziel: der Adelige Rodrigo Borgia, der im Besitz eines weiteren Edensplitters ist.

Jahre später ist Borgia mit der Macht des Splitters, dem Edenapfel, zum Papst gewählt worden. Ezio nimmt ihm das Artefakt ab und trifft anschließend auf Minerva, ein hochentwickeltes Wesen aus der uralten Ersten Zivilisation. Sie erzählt Ezio von einer bevorstehenden Katastrophe und wie er sie aufhalten kann. Außerdem erfährt Ezio, was Adam und Eva mit der Sache zu tun haben.



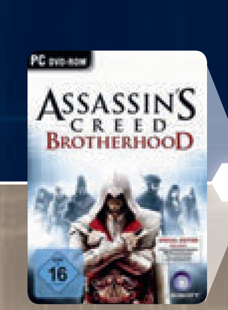
Unser neuer Assassine wird Zeuge geschichtsträchtiger Schlachten – und auch wenn er sich gelegentlich einmischt, steht er auf keiner Seite dieses Konflikts.

schen Grenzen auf äußerst blutige Weise an einer jeweils eigenen Version einer besseren Welt arbeiten. Connor ist vielleicht sogar, ohne die eigentlichen Ausmaße erkennen zu können, einer großen Verschwörung auf der Spur, die nun im dritten Teil der Serie auch in der Parallelwelt außerhalb des generalüberholten Animus 3.0 aufgelöst werden soll. Dort wartet Desmond nun auch schon seit immerhin vier Serien-Teilen darauf, das große Finale zu erleben, das sowohl in der Spielzeit als auch in der Realität für Ende 2012 angesetzt ist.

**Der Weg bis zu diesem Finale** wird kein leichter sein, dafür aber soll er mit sehr viel höherem Tempo bestritten werden. Connor ist in der Wildnis zu Hause, dementsprechend natürlich bewegt er sich auf für andere unwegsamen Pfaden voran. Seine indianischen Wurzeln sind unübersehbar, vor allem in seiner Vertrautheit mit der Natur und in seiner Athletik: Er klettert lässig auch auf größte Mammutbäume und Felsklippen, kraxelt mühelos und elegant selbst durchs dichteste Geäst und stürzt sich sogar todesmutig in tosende Flüsse. Seine Bewegungen, die auf technischer Seite aus über 1.000 Einzelanimationen bestehen und keinerlei Übernahmen aus alten **Assassin's Creed**-Teilen enthalten, sind flüssiger denn je. Connor mimt überzeugend den einsamen Wolf auf der Jagd, der in dieser Wildnis zu Hause ist. Er ist nicht der heimliche, hinterlistige, schleichende Killer wie Gildenkollege Altair, nein, er ist viel aggressiver, frontaler, tödlicher. Er scheut den offenen Kampf auch gegen eine Überzahl an Gegnern nicht – und das selbst inmitten einer Schlacht mit mehreren hundert Soldaten, bewaffnet mit Musketen, Kanonen und Bajonetten. Dem setzt das Halbblut eine beidhändige Kampftechnik entgegen, die ihm nicht nur blitzschnelle Konterattacken mit Messer und Tomahawk, sondern auch doppeltes Kontern mit tödlichem Ausgang ermöglicht. Eine dynamischere Kamera und automatisches Anvisieren sorgen für ein Plus an Theatralik, eine vereinfachte Tastenbelegung für mehr Kontrolle und bessere Spielbarkeit. Der drastischste und auch bezeichnendste Vorteil aber, den Connor gegenüber Ezio und Altair vorweisen kann, ist die Fähigkeit, aus dem Lauf heraus zu töten. Er muss nicht mit einem martialischen Satz auf einen Gegner springen, ihn zu Boden werfen und ihm die versteckte Unterarmklinge ins Genick treiben. Er muss sich auch nicht leise von hinten anschleichen, um dem Opfer einen Dolch in die Rippen zu rammen. Er muss sich nicht von oben herab auf seine Zielperson stürzen. Connor tötet bei Bedarf einfach im Vorbeigehen – ohne überhaupt langsamer zu werden. Sekundär-Angriffe mit Einschuss-Pistolen, blitzschnelle Flucht durch Festhalten der Sprint-Taste, die Möglichkeit, Gegner zu greifen und als Schild zu verwenden, beherrscht der offensivste Assassine der Reihe dabei ebenfalls aus dem Effeff. Sich über die Dächer hinweg an Wachen vorbeizumogeln, ist nicht gerade Connors Stil – er geht auch problemlos am Boden auf Konfrontationskurs!

**Damit Assassin's Creed 3** dabei aber nicht einfach zu einem banalen Actionspiel verkommt, liefert Ubisoft wieder viel Beschäftigung drumherum: Wieder soll es eine Form von Unterstützung durch die Bruderschaft geben, ebenso wie Rätsel-, Puzzle- und Geschicklichkeitspassagen – darunter sogar welche, die an ein Ego-**Tetris** denken lassen. Auch rechnen wir erneut mit einem Wirtschaftskreislauf, der auf Waren

Die Assassinen verstecken sich in einem Gewölbe unter der Villa Auditore in Monteriggioni – dem früheren Gut von Ezios Onkel Mario.




Cesare Borgia, Sohn des Papstes, belagert 1499 die Villa Moteriggioni und erobert so den Edenapfel zurück. Ezio schart daraufhin in Rom Assassinen um sich, macht den Borgias die Macht in der Stadt streitig und nutzt schließlich einen Streit zwischen Cesare und Rodrigo Borgia, um den Edenapfel zurückzuerlangen.

Desmond und seine Helfer finden das Artefakt unter dem Kolosseum. Desmond, unter der Kontrolle von Juno, ebenfalls ein hoch entwickeltes Wesen aus der Ersten Zivilisation, ersticht Lucy und fällt ins Koma.

Ezio tötet Cesare Borgia schlussendlich und versteckt den Edenapfel.

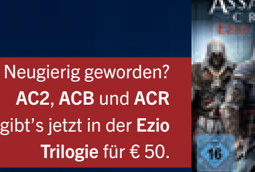



Ezio reist auf der Suche nach einer neuen Bestimmung in die mittlerweile von den Templern eingenommene Assassinen-Feste in Masyaf. Er findet eine unterirdische Bibliothek, die er aber nur mithilfe von fünf Schlüsseln betreten kann.

Desmond, der fast das gesamte Spiel über im Koma lag, erwacht nach dem Kontakt mit Jupiter. Rebecca, Shaun und Desmonds Vater haben ihn aus Rom und zu der Stelle geschafft, von der aus er angeblich die Welt vor der Zerstörung bewahren kann.

Nach langer, erfolgreicher Suche in Konstantinopel kehrt Ezio zurück und öffnet die Bibliothek. Er findet Altaïrs Skelett, das einen Edensplitter bei sich hat, und wendet sich mit einer für ihn unverständlichen Nachricht von Jupiter direkt an den noch immer komatösen Desmond.

Neugierig geworden? **AC2**, **ACB** und **ACR** gibt's jetzt in der **Ezio Trilogie** für € 50.



Ein Großteil des Abenteuers spielt sich in der Wildnis ab – und doch ist das Innere der Städte viel belebter und glaubhafter als je zuvor. Auch Pferde sind in der Stadt erlaubt.

und Grundbesitz setzt und über ein Synchronisationskonzept verfügt, das besonders elegantes Spielen belohnt. Die Schnellreise-Funktion findet ebenso erneut ihren Weg ins Spiel und erspart uns lange, öde Wege in einem Abenteuer, das noch viel mehr Reisen beinhalten wird als die Vorgänger. Mit all diesen Dingen gibt es ein Wiedersehen, auch wenn nach Entwickleraussagen mal wieder alles total anders sein wird als je zuvor – was auch immer das genau bedeuten mag. Eine für viele Spieler wichtige Frage, „Was ist mit den schrecklichen Tower-Defense-Einlagen?", können wir zum Glück jetzt schon mit einem klaren „Gibt's nicht mehr!" beantworten.

**Während viele kleine Details** zwar ganz nett sind – wie die Möglichkeit, mit Pferden durch Städte zu reiten, und insgesamt wesentlich authentischer wirkende Städte –, birgt vor allem das Grenzland eine spannende, weil komplett neue **Assassin's Creed**-Erfahrung: Das Gelände, in dem sich die indianischen Wurzeln des Protagonisten besonders bezahlt machen, wird mit einem kompletten Fauna-Ökosystem geliefert, das Ihnen unter anderem Jagd und Pelzhandel ermöglicht. Nettes Detail: Je nachdem, wie blutig Sie beispielsweise einen Bären seines Lebens berauben, ist dessen Pelz am Markt später mehr oder weniger wert. Verwenden Sie überdurchschnittlich viel Zeit auf eine Nebentätigkeit wie das Jagen, ist es wahrscheinlich, dass über kurz oder lang einer der im Spiel enthaltenen Vereine auf Sie zukommt – in diesem Fall wohl am ehesten die Hunting Society. Die Mitgliedschaft in einer solchen Gruppierung ist für Sie optional und für die Haupthandlung

## DAS WOLLEN WIR UNBEDINGT ...

**Entwickler geben sich stets Mühe, Neues zu liefern – nur leider mündet das nicht immer in tolle Spielelemente. Unsere konkreten Wünsche und Sorgen bei AC3:**

- **VERBÜNDETE** Die gab es zwar schon in **Brotherhood**, da waren sie aber viel zu mächtig. Bitte das System noch einmal überholen!
- **BACK TO THE ROOTS** Assassinen sind hinterlistige, lautlose Killer, keine laut stampfenden Kampfmaschinen. Bitte diesen Fakt nicht komplett vergessen!
- **BEKANNTE GESICHTER** Washington, Franklin, Jefferson – wir wollen sie alle treffen, auch wenn Gründervater und Erfinder Benjamin Franklin in **Assassin's Creed 3** für weit weniger Lacher sorgen dürfte als hier in **Day of the Tentacle**.




## ... UND DAS NIE WIEDER SEHEN!

- **BOMBEN** Wir sind der Meinung: Das Konzept der Bomben war unnötig komplex und insgesamt eher irrelevant. Die hätte man sich also auch gleich sparen können.
- **UNBALACIERTE WIRTSCHAFT** Seit Einführung des Wirtschaftssystems badete der virtuelle Assassine förmlich im Geld. In diesem Fall: Bitte lieber weglassen.
- **MEHRSPIELERTEIL** Wenn schon mehrere Assassinen, dann bitte kooperativ!
- **TOWER DEFENSE** Wie auch unsere Leserumfrage am Ende des Artikels zeigt: Das hat niemandem Spaß gemacht. Bitte nie wieder!

Connor ist auch ein guter Jäger – der Verkauf von Pelzen und Fellen bessert seine Börse auf.

So kennen wir die Assassinen: verborgen und lauernd in einer erhöhten Position.

Connor beherrscht, anders als seine Vorgänger, auch das flinke Klettern auf Felsen, Bäumen und dergleichen!

ziemlich nebensächlich, sie würdigt aber den Entdeckerdrang der Spieler mit noch nicht näher genannten Belohnungen. Das Grenzland beherbergt nach Entwickleraussagen insgesamt ein Drittel der im Spiel enthaltenen Missionen und der Gameplay-Inhalte.

**Da sich die Handlung** über insgesamt 30 Jahre spannt, sind natürlich nicht nur Tag-und-Nacht-Wechsel ein Thema, sondern auch Jahreszeiten. Alle Areale sind ganzjährig von Ihnen erkundbar. Sie unterscheiden sich dabei aber nicht nur durch andersfarbige Texturen, sondern es stehen in verschiedenen Jahreszeiten sogar unterschiedliche Pfade zur Verfügung – zugefrorene Flüsse gibt es eben nur im allertiefsten Winter. Selbst die Nichtspielercharaktere sind von Wetter betroffen: Bei tiefem Schnee kommen sie sehr viel mühevoller und langsamer voran. Die Spielwelt ist insgesamt um einiges flexibler von Connor „benutzbar": In Sachen Klettern macht die agile Rothaut keinen Unterschied zwischen Bäumen, also unbeweglichen Objekten, und Karren, sprich, beweglichen Dingen. Selbst das Rutschen unter einem Hindernis hindurch stellt den Assassinen vor keine große Herausforderung. Für Schmunzler sorgt sicherlich der Gesichtsausdruck von Stadtbewohnern, deren Schlafzimmer Connor als Durchgang missbraucht – er macht nämlich auch vor offenen Fenstern und so geschaffenen Abkürzungen nicht halt. Wieder gilt: Alles ist schneller, dynamischer, glaubhafter – das überarbeitete Free-Running-System lässt Sie mit Leichtigkeit und in Windeseile auch die halsbrecherischsten Pfade bezwingen.

Die technische Seite des neuen **Assassin's Creed** ist nicht minder spektakulär als die inhaltliche: Das Spiel zeichnet mit wahnsinnigem Detailreichtum eine wundervolle Atmosphäre und kann in einer beachtlichen Optik sogar bis zu 1.000 Charaktere gleichzeitig darstellen. Zum Vergleich: In **Revelations** lag die Darstellungsgrenze bei etwa 100 Einheiten. Unter der Haube schnurrt dabei die schon in Teil 1 der Serie verwendete, seitdem aber gehörig überarbeitete Anvil-Engine, die mittlerweile auf den Namen Anvilnext hört.

**Eine plausible Erklärung dafür,** warum **Assassin's Creed 3**, entgegen unserer ursprünglichen Befürchtung, kein liebloser Aufguss, sondern ein echter Serienneustart werden könnte, offenbart ein Blick hinter die Kulissen bei Ubisoft: Nach **Assassin's Creed 2**, also vor

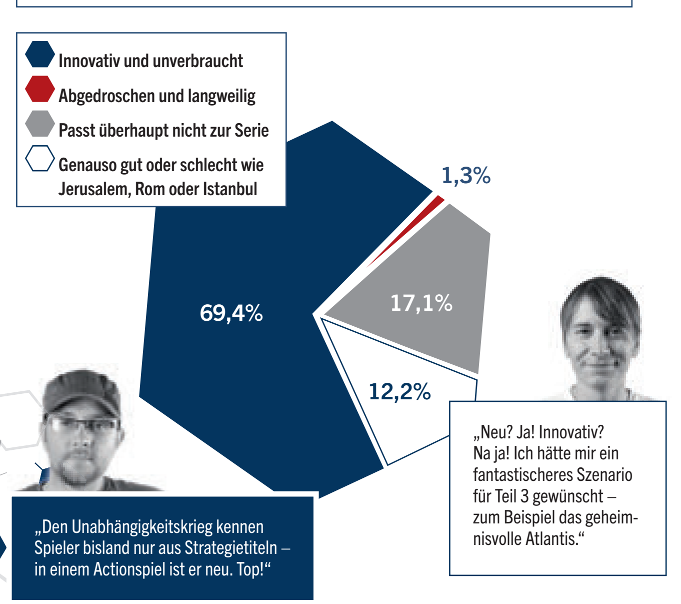


Connor reitet mit George Washington (den kennen Sie vielleicht von der Ein-Dollar-Note) – nur eine von vielen Begegnungen mit großen Persönlichkeiten. Authentizität ist ohnehin Trumpf: Das Bild unten etwa zeigt New York nach dem Feuer von 1776.

## UND? WIE FINDEN SIE ASSASSIN'S CREED?

Wir haben auf www.pcgames.de nach Ihrer Meinung zur Serie im Allgemeinen, zum Nachwuchs-Assassinen Connor und zu den Neuerungen von Assassin's Creed 3 gefragt … und über 2.000 User haben uns geantwortet!

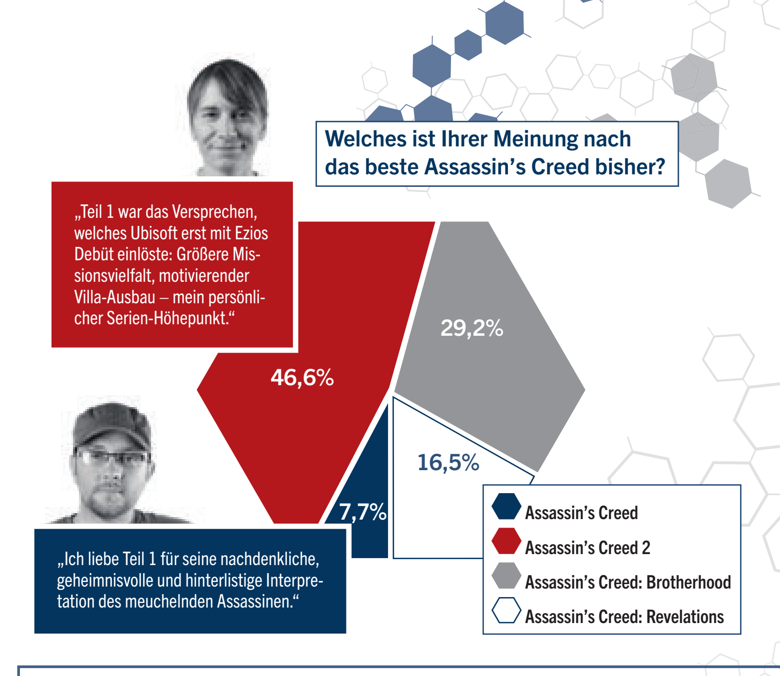
### Was halten Sie vom amerikanischen Nordwesten während des Unabhängigkeitskriegs als Szenario für Assassin's Creed 3?




„Den Unabhängigkeitskrieg kennen Spieler bisland nur aus Strategietiteln – in einem Actionspiel ist er neu. Top!“

„Neu? Ja! Innovativ? Na ja! Ich hätte mir ein fantastischeres Szenario für Teil 3 gewünscht – zum Beispiel das geheimnisvolle Atlantis.“

### Welches ist Ihrer Meinung nach das beste Assassin's Creed bisher?




„Teil 1 war das Versprechen, welches Ubisoft erst mit Ezios Debüt einlöste: Größere Missionsvielfalt, motivierender Villa-Ausbau – mein persönlicher Serien-Höhepunkt.“

„Ich liebe Teil 1 für seine nachdenkliche, geheimnisvolle und hinterlistige Interpretation des meuchelnden Assassinen.“

### Zusammenfassung der Ergebnisse

Fast 70% der Befragten zeigen sich mit dem Wechsel des Settings zufrieden – der neue Held gefiel sogar 72,6%. Während knapp 40% der Spieler die Serie mit jedem Teil besser fanden, äußerten 53% den Wunsch nach einer Neuausrichtung. Interessant: Lediglich ein Zehntel der Umfrage-Teilnehmer war mit den Mehrspielereskapaden zufrieden, 45% würden diese sofort gegen eine Koop-Kampagne tauschen. Bei der Frage nach nervigen Features herrschte annähernd Einigkeit: Tower Defense und Bomben.

knapp drei Jahren, spaltete sich eine Gruppe von Programmierern und Designern vom Kernteam ab und kümmerte sich seitdem ausschließlich um den „echten“ dritten Teil (in chronologischer Hinsicht wäre **Brotherhood** der dritte Teil), während der Rest der Mannschaft derweil **Brotherhood** und **Revelations** auf den Weg brachte. Diese Splittergruppe hatte also nicht nur mehr als zwei Spiele lang Zeit, sondern ihr standen auch viel mehr Ressourcen zur Verfügung: Man stockte im Vergleich zu den anderen **Assassin's Creed**s sowohl die Teamgröße als auch die finanziellen Mittel um das Doppelte auf. Das Ziel, mit dem besten **Assassin's Creed** der Serie auch viele neue Spieler zu erreichen, soll vor allem mit hoher Qualität und Authentizität erreicht werden: Historisch korrekte Ereignisse und Dialoge, indianische Schauspieler und Sprecher und zweieinhalb Stunden aufwendig produzierte Zwischensequenzen sollen in vielen Belangen neue Maßstäbe setzen.

**Die Geheimniskrämerei** um **Assassin's Creed 3** ist auch mit dem kürzlich online gegangenen, äußerst beeindruckenden Ankündigungstrailer noch keinesfalls beendet, wir bleiben mit sehr vielen unbeantworteten Fragen, aber auch einigen Hoffnungen und Ängsten zurück. Was ist mit den in dieser Zeit sehr relevanten Themen Sklaverei und Rassismus – sind das Dinge, das in einem Computerspiel ernsthaft aufgegriffen werden können und sollten? Wie bringt Ubisoft das Thema amerikanischer Unabhängigkeitskrieg verständlich, überzeugend und mitreißend an Zielgruppen außerhalb des „Land of the Braves“? Wie fügt sich die Verschwörungs-Geschichte am Ende auch außerhalb des Animus zusammen und was hat es zu bedeuten, wenn die Entwickler dazu sagen „Die Ereignisse rund um Connor werden mit denen um Desmond aufeinanderprallen“?

Für uns steht aber trotz unzähliger ungeklärter Aspekte jetzt schon fest: **Assassin's Creed 3** hievt die Serie auf ein neues Level, technisch wie spielerisch – auch wenn man sich vom ursprünglichen Assassinen-Konzept des ersten Teils, das auf einen mysteriösen, im Schatten agierenden Meuchler setzt, der gezielt, präzise und möglichst ohne Aufsehen zuschlägt, mit jedem Teil der Serie weiter entfernt. Ein Mehrspielerpart ist geplant, hier lässt sich Ubisoft aber noch nicht in die Karten schauen. Wahrscheinlich ist etwas Ähnliches geplant wie bei den Vorgängern, jedoch hält sich auch das Gerücht über eine kooperative Kampagne hartnäckig – so spricht zum Beispiel die US-Version der Xbox-Live-Seite zu **Assassin's Creed 3** von einem Vier-Spieler-Koop-Modus. ❑



*Jürgen Krauß*

### „Ich will erwachsene Themen, die erwachsen vorgetragen werden!“

Allein wenn ich an die möglichen Geschichten denke, die in dieser historisch spektakulären Zeit erzählt werden können, gehen die Vorfreude-Gäule mit mir durch! Selbst auf heikle Themen wie Sklaverei, Rassismus, Indianervertreibung und Ähnliches freue ich mich. Da stört es mich dann vergleichsweise wenig, dass Connor sich in seiner Auffassung davon, wie ein Assassine zu Werke gehen sollte, noch weiter vom heimlich meuchelnden Altair entfernt als sein Kollege Ezio vor ihm – ich muss mich wohl damit abfinden, dass die Assassinen in der Serie keine mittelalterlichen **Hitman**s sind, sonder eher kapuzentragende Rowdys mit Unterarmklingen.

**EINDRUCK** **ÜBERRAGEND**



*Thorsten Küchler*

### „Es wird Zeit für einen Neuanfang – aber ob der auch wirklich gelingt?“

Die **Assassin's Creed**-Serie hat sich in den letzten Jahren zu einer reinen Geldmaschine entwickelt – alljährliche Fortsetzungen, wenig Innovationen. Damit soll und muss nun Schluss sein: Das frische Szenario gibt den Entwicklern die Chance, ihr Attentäter-Abenteuer neu zu erfinden. Allerdings braucht es dafür viel Mut – und der ist in unserer Branche leider viel zu selten. Ich bin also noch skeptisch.

**GENRE:** Action-Adventure
**PUBLISHER:** Ubisoft
**ENTWICKLER:** Ubisoft Montreal
**TERMIN:** 30. Oktober 2012

**EINDRUCK** **SEHR GUT**

Kenner des Originals dürfen sich auf ein Wiedersehen mit vertrauten Aliens freuen, etwa den Sektoiden hier.

# XCOM: Enemy Unknown

**Von:** Viktor Eippert

Anfängliche Skepsis weicht intensiver Vorfreude – wir haben Enemy Unknown in Aktion erlebt!

Bis heute gilt das 18 Jahre alte **X-COM – UFO Defense** (auch bekannt unter dem Namen **UFO: Enemy Unknown**) als Meilenstein der Rundentaktik. Entsprechend gigantisch war die Freude unter **X-COM**-Spielern, als 2K Games mit **XCOM: Enemy Unknown** Anfang des Jahres eine Neuauflage des Klassikers ankündigte. Verantwortet wird das Projekt obendrein von den ausgewiesenen Rundenstrategie-Experten Firaxis Games (**Civilization**-Reihe). Doch bei all der Vorfreude schwingt auch ein gewisses Maß an Skepsis mit. Kann Firaxis das einzigartige Feeling des Originals einfangen? Wird das tiefgründige Spielkonzept durch einen modernen Ansatz womöglich verwässert? Immerhin geht es hier um die Neuauflage einer lieb gewonnenen Perle. Zu oft enttäuschten in letzter Zeit Neuinterpretationen von einst hochkarätigen Strategiemarken. Man denke nur an das mäßige **Age of Empires Online** oder ganz aktuell **Jagged Alliance: Back in Action**.

**Jake Solomon**, Lead Designer von **Enemy Unknown**, kann die Vorbehalte der Fangemeinde sehr gut nachvollziehen. Auch er ist Fan der ersten Stunde und hat ein einzigartiges Verhältnis zum Originalspiel von 1994. In lockerem Plauderton erklärt er uns in einem Interview unter vier Augen: „**X-COM** ist mein Lieblingsspiel, seit ich es zu meiner Uni-Zeit 1994 das erste Mal spielte. Das Spiel war für mich sogar einer der Gründe, warum ich überhaupt mit dem Studium der Computer-Wissenschaften anfing und darauf



Mit seinem schweren MG kann unser Heavy-Soldat Feinde unter Unterdrückungsbeschuss nehmen. Dadurch nagelt er die Aliens an ihrer Position fest.



Manche Einsätze werden auch außerhalb bewohnter Städte spielen. Wie viele Missionstypen es geben wird, wollte Entwickler Firaxis nicht verraten.

**Enemy Unknown** orientiert sich stark an den taktischen Rundengefechten des Originals.

In der Basis dürfen wir Aussehen und Ausrüstung jedes Soldaten unseren Vorstellungen anpassen.

Fahrzeuge, Mauern, Bäume und sogar Blumenkübel: Quasi alles dient unseren Soldaten, aber auch den Aliens, als Deckung. Die blauen Schildsymbole zeigen die vorhandenen Verschanzungsmöglichkeiten an. Allerdings sind sämtliche Deckungen im Spiel (inklusive Betonmauern!) zerstörbar. Vorsicht ist daher geboten.

folgend in die Spiele-Industrie einstieg! Seit ich bei Firaxis bin, habe ich daher jede Gelegenheit genutzt, um **X-COM** ins Gespräch zu bringen." Lachend fügt er hinzu: „Ich stand irgendwann sogar beinahe täglich an Sids Tür [A. d. R.: gemeint ist Entwicklerlegende Sid Meier] und habe ihn regelrecht damit zu Tode genervt, ein neues **X-COM** zu machen." Inzwischen arbeitet Firaxis schon stolze vier Jahre an dem Titel. Das Team will sich die nötige Zeit nehmen, um etwas abzuliefern, das – und das betont Solomon mit bestimmter Stimme – dem Namen **X-COM** gerecht wird. Doch ein derart ehrgeiziges Ziel birgt einen hohen Entwicklungsaufwand. Das Problem an der Sache seien laut Solomon die vielen Features, die ein würdiges **X-COM** ausmachen. Er konkretisiert: „Zerstörbare Umgebung, der Nebel des Krieges, Basisbau, der Kampf auf dem ganzen Globus, individualisierbare Soldaten und, und, und. All diese Dinge müssen in einem echten **X-COM** enthalten sein. Sie in zeitgemäßer 3D-Grafik umzusetzen ist allerdings wesentlich aufwendiger als noch zu 2D-Zeiten. Das ist meiner Meinung nach auch der Grund, weshalb noch niemand anderes einen Nachfolger entwickelt hat. Bei der Entwicklung einiger sehr schwieriger Spielelemente mussten wir vehement mit dem Fuß aufstampfen und sagen: Das muss aber ins Spiel, basta!" Welchen Einfluss Sid Meier auf **Enemy Unknown** hat, ob Jake an außerirdisches Leben glaubt und Genaueres zur PC-Version lesen Sie im Interview auf Seite 42.

**Während einer Präsentation** der PC-Fassung von **Enemy Unknown** bei 2K Games machen wir uns schließlich selbst ein Bild vom bisherigen Stand der Dinge. Während ein Firaxis-Mitarbeiter uns die Mission „Operation Spectral Vanguard" vorspielt, erklärt Jake die Spielmechaniken. Die Ausgangssituation für den Einsatz ist Kennern des Originals vertraut: Unbekannte Flugkörper sind auf der Erde gelandet und seither verschwinden Menschen im Umkreis der Landezone. Ein Fall für die Spezialtruppen der XCOM (Kurzform für Extraterrestrial Combat Unit), die sich dem Kampf gegen Außerirdische verschrieben haben und deren Chef wir sind. Also landen wir mit einem vierköpfigen Team von XCOM-Söldnern am Einsatzort und machen den nicht eingeladenen Besuchern klar, was wir von ihrer Verschleppung unschuldiger Menschen halten. Die Einsätze laufen gewohnt rundenbasiert ab, allerdings fällt sofort die Streichung der ehemaligen Zeiteinheiten auf, die im Original die Aktionen unserer Spielfiguren begrenzt haben. Stattdessen verfügen unsere Soldaten in **Enemy Unknown** über eine Be-



Die Nutzung des Geländes soll in **Enemy Unknown** eine wichtige Rolle spielen. Hier überraschen wir die verschanzten Aliens mit einem Angriff übers löchrige Dach.

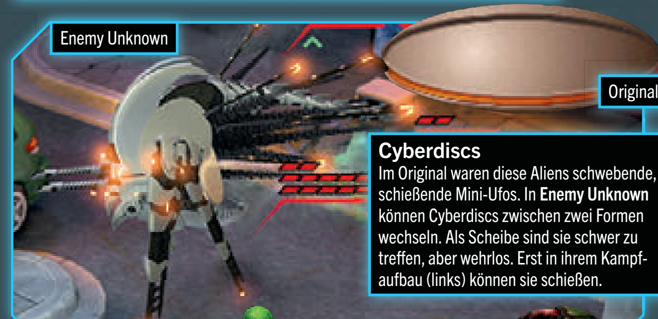


Viele Aktionen werden von schicken Kameraschwenks begleitet. Das verleiht den Kämpfen mehr Dynamik.

## GESTATTEN: DIE ALIENS

**Wie viele Alienrassen man in XCOM: EU trifft, halten die Entwickler bisher unter Verschluss. Nur diese drei alten und zwei neuen Exemplare sind bisher bekannt.**

### ALTE BEKANNTE IN NEUER GESTALT




**Cyberdiscs**
Im Original waren diese Aliens schwebende, schießende Mini-Ufos. In **Enemy Unknown** können Cyberdiscs zwischen zwei Formen wechseln. Als Scheibe sind sie schwer zu treffen, aber wehrlos. Erst in ihrem Kampfaufbau (links) können sie schießen.




**Mutons**
Diese brutalen Kämpfer sind stark gepanzert und gut bewaffnet. In **Enemy Unknown** stellen Mutons eine Art außerirdische Elite-Militär-Truppe dar. Daher werden sie stark im Team agieren, Flankenmanöver aushecken und ihre Kameraden mit einem Kampfgebrüll animieren.

Enemy Unknown

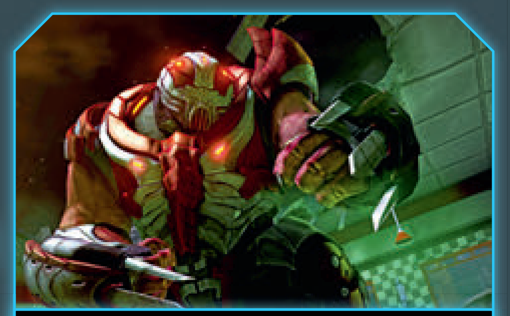
Original

**Sektoiden**
Die Sektoiden sind DAS Sinnbild für Aliens im Allgemeinen und für **XCOM** im Speziellen. Sektoiden sind ungepanzert und stellen im Kampf auch sonst keine große Bedrohung dar, sofern sie sich nicht mit ihren Psi-Kräften gegenseitig verstärken. Dann wird's gefährlich!

Enemy Unknown

### NEUE FIESLINGE

**Thin Men**
Groß, schlacksig und sehr agil – dieses neue Alien kann auf dem Schlachtfeld viele Meter weit springen und Gift aus seinem Kiefer spucken. Die Thin Men entstammen der Idee, dass bereits Außerirdische unter uns leben und sich einfach nur tarnen. Analog zu den **Men in Black**-Filmen.



**Berserker**
Als Alien gewordene Bulldozer sind Berserker übernatürlich starke Nahkämpfer, die einen XCOM-Soldaten mit einem einzigen Treffer sofort erledigen können. Seine massive Körperkraft erlaubt es einem Berserker sogar, durch Wände zu brechen und sich so neue Pfade zu schaffen.

wegungsreichweite, die durch einen bläulichen Rahmen dargestellt wird. Hat unser Soldat die gewünschte Entfernung zurückgelegt, kann er prinzipiell danach noch eine Aktion pro Runde ausführen – auf ein Alien schießen zum Beispiel oder eine der vielen neuen Spezialfähigkeiten nutzen. Alternativ dürfen wir unsere Aktion auch opfern, um die maximale Bewegungsreichweite in dieser Runde zu erhöhen. Und dann gibt es noch die Option, die Aktion komplett aufzusparen und mit unserem Soldaten stattdessen eine Wachposition einzunehmen. Bewegt sich in der nächsten Runde ein Feind durch den vom Kämpfer überwachten Bereich, besteht die Chance auf einen Abfangschuss. So halten wir die Marsmännchen davon ab, uns in die Flanke zu fallen oder eine für sie günstige Position einzunehmen.

**Für die nötige taktische Tiefe** sorgen zwei entscheidende Spielmechaniken: die Unterteilung unserer Soldaten in verschiedene Klassen und das Deckungssystem. Anhand von blauen Schildsymbolen erkennen wir, wo unsere Mannen Schutz suchen können. Allerdings ist das eine trügerische Sache, denn beinahe alle Objekte in **Enemy Unknown** sind komplett zerstörbar. Versteckt sich ein Alien etwa hinter einem Auto, können wir den Wagen mit einer Granate in die Luft sprengen – inklusive Alien dahinter!

Das gilt umgekehrt natürlich auch für die Außerirdischen. Das merken wir sehr deutlich, als unser Support-Soldat an der Wand eines Diners in Deckung geht. Blöderweise halten sich in dem Gebäude Feinde auf, darunter auch ein sogenannter Berserker. Diese Aliens sind unglaublich starke, im Nahkampf gefürchtete Gegner. Aber macht nichts, unser Kämpfer ist ja in Sicherheit, geschützt von der massiven Betonwand. Denkste! Kaum beginnt die Runde der Feinde, reißt der Berserker die Wand ein, als wäre sie aus Pappmaschee. Mit der gleichen Aktion rammt das Alien unseren Support in Grund und Boden, der dadurch sofort das Zeitliche segnet. Wie im Original können Truppen mit nur einem einzigen Angriff abgemurkst werden und sind danach dauerhaft verloren.

**Der zuvor erwähnte** Support ist eine von verschiedenen Klassen, womit wir beim zweiten essenziellen Feature wären: dem Klassensystem. In **Enemy Unknown** kommt es auf geschicktes Teamplay unserer Jungs und Mädels an, denn jede Klasse verfügt über einzigartige Spezialfähigkeiten. Neben dem Support wurden uns drei weitere Klassen vorgeführt: der schwere Waffen führende Heavy, der flinke Assault mit leichter Bewaffnung und ein Scharfschütze. Ob es weitere Klassen geben wird, bleibt zunächst unklar. Blickt man auf das Original zurück, wäre es aber durchaus denkbar. Ein Sanitäts-Soldat, der unsere verwundeten Jungs und Mädels aufpäppelt, würde die Riege zum Beispiel gut ergänzen. Und was ist mit Psi-Kämpfern? Psi-Angriffe gehörten im ersten **X-COM** nicht nur zum Repertoire der Aliens, auch die eigenen XCOM-Truppen konnten derartige Gedankenkräfte nutzen, nachdem sie ein spezielles Training im Psi-Labor absolviert hatten.

> „Dank der neuen Klassen spielt gutes Teamwork eine entscheidende Rolle."

Sehr wohl bekannt ist dagegen, dass wir nicht nur Vierer-Teams entsenden können. Später im Spiel sind größere Squads erlaubt, was dem Zusammenspiel der verschiedenen Klassen zuträglich ist. Wie überlebenswichtig die Zusammenarbeit unserer Squad-Mitglieder ist, wird während der Situation deutlich, die unserem unvorsichtigen Manöver folgt. Der Berserker wird nämlich von zwei Muton-Aliens unterstützt: gut gepanzerten Typen mit starken Strahlengewehren. Einer davon legt unseren hinter einem Fahrzeug in Deckung befindlichen Heavy unter Unterdrückungsfeuer. Dadurch wird unser Kämpfer an Ort und Stelle festgenagelt und bei einem möglichen Schussversuch gestört. Wir müssen den Muton also schleunigst loswerden.

**Hier kommen unsere anderen Squad-Mitglieder** mit ihren zahlrei-

## DIGITALER AMEISENBAU: DIE NEUE XCOM-BASIS

In **Enemy Unknown** geht es nicht nur um die taktischen Rundengefechte, sondern auch um den Ausbau einer eigenen Untergrundbasis (1), die dem XCOM-Kommando als Ausgangsort für Einsätze dient. Die Entwickler nennen den Stützpunkt auch liebevoll „die Ameisenfarm“, was seinem Aufbau und der frei zoombaren Seitenansicht geschuldet ist. Dadurch wirkt die Basis wie eine interaktive Ameisenfarm im Querschnitt. Wenn wir mit der Kamera näher ans Geschehen heranfahren, sehen wir, wie unsere Crew ihren täglichen Beschäftigungen nachgeht. Anders als in den Kämpfen läuft die Zeit in der Zentrale in Echtzeit ab. Die Leute, die durch die Gänge schlurfen, sind aber nicht irgendwelche Statisten, sondern unsere individuell angepassten Truppen. Kehrt ein Squad vom Einsatz zurück, können wir die Jungs und Mädels zum Beispiel bei einer Partie Billard im Gemeinschaftsraum beobachten. Verwundete Soldaten landen hingegen in Echtzeit auf der Krankenstation und werden womöglich von ihren Kumpels dort besucht. Neue Missionen erhalten wir, indem wir in der Kommandozentrale per Geoscape-Funktion (2) die Erde nach Alienaktivität scannen. Daran hat sich in den 18 Jahren seit dem Original also nichts geändert. Außerdem gibt es wieder die Option, unsere Basis mit zusätzlichen Kammern wie Fitnessräumen oder Werkstätten zu erweitern. Je nachdem, wie wir die Räume verteilen, erhalten diese Boni. Errichten wir zum Beispiel mehrere Forschungsstationen (3) nebeneinander, tüfteln die Wissenschaftler dort fortan schneller an neuen Technologien (4).




chen Spezialfähigkeiten ins Spiel. Unser Sniper hat sich in der Runde zuvor dank seines Enterhakens auf dem Dach einer Tankstelle positioniert, die dem Diner direkt gegenüberliegt. Dummerweise hat er kein freies Schussfeld auf den Muton im Gebäude – die Wand des Diners ist im Weg. Bleibt also noch unser flinkes Assault-Mädel, das derzeit etwas abseits der Action auf neue Befehle wartet. Als wir die Gegend untersuchen, entdecken wir direkt über den verschanzten Widersachern ein Loch im Dach des Diners sowie eine Leiter an der Seitenwand des Gebäudes. Super für uns, denn die gute Assault-Frau verfügt über die Fähigkeit „Run & Gun“. Damit darf diese Einheit doppelt so weit rennen und obendrein noch in derselben Runde einen Schuss abgeben. Wir spurten also mit ihr zur Leiter, dann das Dach hoch und schlussendlich zum Loch. Dort erledigen wir mit einem gezielten Schuss aus der Schrotflinte den Muton, der unseren Heavy festgepinnt hat. Mit dem so frei gewordenen Schwere-Waffen-Experten zücken wir den Raketenwerfer und schicken damit den Berserker in die ewigen Alien-Jagdgründe – Rache ist süß! Durch die Explosionswirkung zerlegt es die gesamte Frontseite des Diners, wodurch unser Sniper freie Sicht auf das verbleibende Muton-Wesen hat. Wie praktisch! Ein Druck auf den Abzug des Scharfschützengewehrs und wir haben die gefährliche Situation gerade noch gemeistert und den Einsatz gewonnen. Puh!

**Nach dem Sieg** gelangen wir in unsere unterirdische Basis – ebenfalls bekannt aus den Originalspielen der Neunziger. Hier läuft die andere Hälfte des Spiels ab: der Echtzeit-Part. In der Basis erforschen wir Technologien, nutzen diese, um in der Waffenkammer

INTERVIEW MIT JAKE SOLOMON

# „Es stand nie zur Debatte, das Spielprinzip zu vereinfachen!"

**PC Games:** Viele Fans des ersten **X-COM** sind skeptisch, ob **Enemy Unkown** den gleichen taktischen Tiefgang bietet wie das Original. Zu Recht?

**Solomon:** „Wenn ich in der Haut der Fans stecken würde, wäre ich auch skeptisch. Die Spieler haben eine starke Bindung zum Original, immerhin haben sie den Gedanken hinter **X-COM** mit Seiten wie Ufopaedia (www.ufopaedia.org) über 18 Jahre hinweg am Leben gehalten. Und sie spielen es auch heute noch. Klar stehen diese Fans einem neuen **XCOM** skeptisch gegenüber. Unser **XCOM** ist bereits so weit fortgeschritten, dass man es von vorne bis hinten durchspielen kann, und ich kann jedem versichern: Es ist **XCOM**! Es ging nie darum, etwas zu vereinfachen, vielmehr es komplexer zu gestalten. Ich wollte zum Beispiel den Strategieaspekt und die Kämpfe tiefgängiger machen. Daher haben wir Sachen wie das Deckungssystem, Soldatenfähigkeiten, neue Alientypen und dergleichen hinzugefügt. Man kann solche Dinge nicht einfach in ein bestehendes Spielkonzept einbauen, ohne gewisse Dinge dabei zu verändern. Wir ließen uns bei alledem aber stets vom charakteristischen Erlebnis hinter **X-COM** leiten, wir wollten die Erfahrung lediglich weiter aufwerten."

**PC Games:** Warum dauerte es so lange, bis ihr euch an einen **X-COM**-Nachfolger getraut habt?

**Solomon:** „Wir wollten **X-COM** schon immer neu erschaffen, es ergab zuvor jedoch wenig Sinn, da die Technik einfach noch nicht auf dem Stand war, den wir benötigten. Ein hingeschludertes **XCOM** kam nicht infrage, also ruhte die Idee bis vor ein paar Jahren. Als wir der Meinung waren, der Zeitpunkt sei gekommen, rechneten wir natürlich mit Schwierigkeiten. Die bisherige Entwicklung war eine große Herausforderung, doch jetzt sind wir zufrieden mit dem, was wir erreicht haben."

**PC Games:** Welchen Einfluss hat Sid Meier eigentlich auf das neue **XCOM**?

**Solomon:** „Einen sehr großen. Ich habe viele Jahre sehr eng mit ihm zusammengearbeitet, die Leute nannten mich daher oft ‚Sid Meiers Leutnant'. Alles, was ich über die Entwicklung von Spielen gelernt habe, kommt von Sid. Er ist mein Vorbild und Mentor. **XCOM** ist das erste Projekt, das ich selbst leite, und Sid war während des bisherigen Entwicklungsprozesses immer mein erster Anlaufpunkt, wenn ich vor Problemen stand. Es ist wirklich ein Geschenk, so einen talentierten Kerl im Haus zu haben!"

**PC Games:** Als klar wurde, dass **XCOM** parallel für die Konsolen erscheint, gingen viele PC-Spieler auf die Barrikaden. Sie fürchten, dass die PC-Version unter der Multiplattform-Veröffentlichung leiden wird.

**Solomon:** „Ich bin selbst ein PC-Spieler, daher weiß ich, wo diese Sorge herkommt. Ich habe mich bei manchen Spielen schon öfter über unsinnige Portierungen gewundert. Doch bei **XCOM** brauchen die PC-ler wirklich keine Angst zu haben. Wir haben für beide Versionen ein eigens angepasstes Interface, ähnlich **Dragon Age: Origins**. Bei der PC-Version achten wir zum Beispiel auf Dinge wie Tooltipps, außerdem bietet die PC-Version im Kampf sogar bessere taktische Möglichkeiten als die Konsolen-Fassung. Man kann beispielsweise weiter herauszoomen."

**PC Games:** Und jetzt zum Schluss: Glaubst du an außerirdisches Leben oder gar intelligente Aliens?

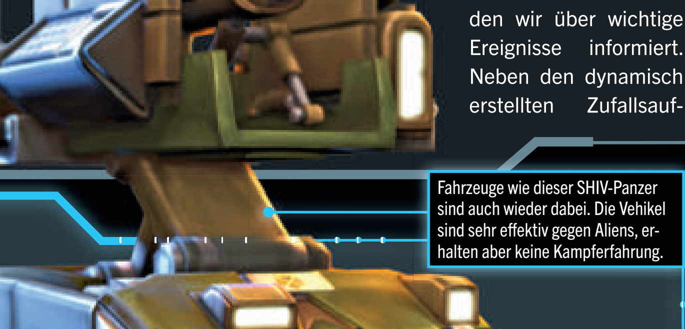
**Solomon:** „Kaum zu glauben, aber du bist tatsächlich der Erste, der mir diese Frage stellt! Ich finde es furchtbar faszinierend, dass auf dem Planeten Erde Milliarden von Lebensformen existieren, aber nur eine einzige eine Intelligenz entwickelt hat. Glaube ich also an außerirdisches Leben? Ohne Zweifel, ja! Denn es gibt Billiarden andere Planeten da draußen, auf denen Leben denkbar wäre. Glaube ich aber an intelligentes außerirdisches Leben? Das ist die spannende Frage. Bislang haben wir nur einer einzigen Spezies bei der Entwicklung zur intelligenten Lebensform zusehen dürfen. Ich hoffe daher, dass es da draußen noch mehr gibt." (lacht)




Jake Solomon ist Lead Designer bei Firaxis Games.

neues Spielzeug für unsere Jungs und Mädels zu basteln, und statten die Kämpfer dann in der Baracke mit dem Kram aus. Auch die Kommunikation mit den verschiedenen Nationen der Welt, die uns für Aufträge engagieren, findet hier statt. Als Gegenleistung erhalten wir gutes Geld, mit dem wir unsere Untergrundbasis mit neuen Räumen erweitern, die Forschung finanzieren und so weiter.

**Den Abschluss der Präsentation** bildet ein Besuch in der Kommandozentrale unserer Basis. Hier werden wir über wichtige Ereignisse informiert. Neben den dynamisch erstellten Zufallsaufträgen wie im Original wird es in **Enemy Unknown** nun auch eine übergeordnete Handlung geben. Deren Fortschritt wird durch unsere Aktionen in den einzelnen Missionen bestimmt, wodurch besagte wichtige Ereignisse eintreten, die uns das Spiel in Form von kleinen Story-Videos präsentiert. So werden wir Zeuge einer Videonachricht eines XCOM-Einsatztrupps, der entsandt wurde, um die beunruhigende Sichtung eines unbekannten Flugobjekts zu überprüfen. Im Umkreis der Landezone des Aufklärungstrupps brennt alles lichterloh, Bäume sind entwurzelt, markante Schleifspuren haben den Waldboden aufgewühlt. Die Musik wird zunehmend bedrohlicher, während die Kamera langsam an den Schleifspuren entlangfährt, bis für einen kurzen Moment schließlich ein Objekt eindeutig außerirdischen Ursprungs ins Blickfeld rückt. Ein abgestürztes Raumschiff! Als die Spannung förmlich greifbar wird, verdunkelt eine Schwarzblende das Bild und wir sitzen mit Gänsehaut im Präsentationsraum – **XCOM**-Feeling vom Feinsten! ❑



Fahrzeuge wie dieser SHIV-Panzer sind auch wieder dabei. Die Vehikel sind sehr effektiv gegen Aliens, erhalten aber keine Kampferfahrung.

## „Ich will es spielen. SOFORT!"



Viktor Eippert

Bereits nach zwei Minuten wusste ich: Dieses Spiel ist bei Firaxis in besten Händen. Mit jedem Satz aus dem Munde des Chef-Entwicklers Jake Solomon schwingt seine Liebe zum Original unverkennbar mit. Die Detailverliebtheit, mit der die Entwickler zu Werke gehen, ist beeindruckend: Waffen spucken beim Feuern Patronenhülsen aus, Glasscheiben zersplittern unter Beschuss und beinahe jedes Objekt ist komplett zerstörbar. Alle Anzeichen sprechen dafür, dass hier ein Liebhaber-Spiel von Fans für Fans entsteht. Ich hoffe, die Handlung verströmt auch die einzigartige Atmosphäre des Originals und **Enemy Unknown** spielt sich so klasse, wie es wirkt. Ich hätte mir das Game jedenfalls am liebsten geschnappt und direkt losgespielt!

**GENRE:** Rundentaktik
**ENTWICKLER:** Firaxis Games
**PUBLISHER:** 2K Games
**TERMIN:** 3. Quartal 2012

**EINDRUCK** **SEHR GUT**

# WARGAME
## EUROPEAN ESCALATION

„Die technische und visuelle Exaktheit von Wargame sind der Himmel auf Erden.“

looki.de (Januar 2012)

VON DEN MACHERN VON R.U.S.E. UND ACT OF WAR!

## DIE NEUE BOMBE DER ECHTZEIT-STRATEGIE-SPIELE

Wargame: European Escalation lässt den Kalten Krieg heiß werden! Begib dich an strategisch wichtige Schauplätze der Epoche wie Berlin und Fulda und bestreite spektakuläre Schlachten der NATO-Streitkräfte gegen die Armeen des Warschauer Pakts, basierend auf realen Eskalationsszenarien der NATO - alles unter dem Motto „Was wäre gewesen, wenn...?“.

Mit mehr als 300 verschiedenen und ultrarealistischen Einheiten, gigantischen Schlachtfeldern und einem unglaublichen Zoom-System, welches dir erlaubt, stufenlos von der Satellitenansicht direkt in das Geschehen auf dem Schlachtfeld zu wechseln, bietet Wargame: European Escalation ein aufregendes Single- und Multiplayer-Strategie-Epos der Spitzenklasse.






Im Vertrieb von
















Am linken Flussufer: Eine saubere, technokratische Stadt mit Wasserkraftwerk und vielen Forschungsinstituten.



Am rechten Flussufer: Hier schlägt das Herz der Stadt in Fabriken und Stahlwerken. Ein großer Verladehafen sorgt für Umsatz, das Stadion für gute Laune.

# SimCity

**Von:** Christian Weigel

Die Baugenehmigung wird Ihnen für 2013 erteilt: Der Oberbürgermeister der Aufbausimulationen ist wieder da!

## SCREEN-INFO

Das existierende Bildmaterial zu **SimCity** ist mit Vorsicht zu genießen – noch gibt es keine echten Screenshots aus dem Spiel, sondern nur Konzeptzeichnungen und einen gerenderten Trailer. Nach Angaben der Entwickler soll zuerst das Grundgerüst des Spiels vollendet werden, bevor man sich der Verfeinerung der Grafik widmet.

Künstler haben es gut, die dürfen sich kreativ austoben. Man beginnt mit einer weißen Leinwand, einem unbehauenen Klotz Marmor oder einem leeren Notenblatt und kann beim Erschaffen neuer Werke komplett von vorne beginnen. Als Stadtplaner hingegen ist man leider etwas eingeschränkter: Nur in seltenen Fällen darf man mit der Planung einer Stadt auf einer grünen Wiese beginnen; meist stehen Städte, errichtet von Generationen fleißiger Vorfahren, schon mehr oder weniger fertig in der Landschaft herum.

Die Bewohner jedweder menschlichen Ansiedlung, sei es nun ein Marktfleck oder eine Metropole, reagieren zudem leicht unwirsch, wenn man ihre Behausungen plattbulldozern möchte, um genügend freie Fläche für die Umsetzung eigener Gestaltungsideen zu schaffen. Bagger, Dynamit und Abrissbirne kommen zur Schaffung künstlerischer Freiräume nur selten infrage. Ambitionierte Baumeister müssen sich also ein anderes Betätigungsfeld suchen, wenn sie sich danach verzehren, eigene Stadtviertel hochzuziehen, die Infrastruktur bereitzustellen und den urbanen Raum nach eigenem Gutdünken durchzuplanen.

**Wie gut, dass Electronic Arts ein Herz für all jene hat**, die gerne Bauherren und Bürgermeister in ihrer eigenen kleinen Stadt auf dem PC spielen und sie bei ihrem Aufstieg zu einer riesigen Megacity begleiten: Entwickler Maxis, der große Name im Städtebau-Genre, um das es in den letzten Jahren sehr ruhig geworden war, meldet sich mit **SimCity** zurück. Wie in den Vorgängern (**Sim City** und **Sim City 2000** waren legendär, **Sim City 3000** und **Sim City 4** dagegen weniger), geht es auch im neuesten Teil darum, eine ausgewachsene Stadt aus dem Boden zu stampfen, komplett mit Wohn-, Industrie- und Bürovierteln, Kraftwerken, Schulen, Straßen, Polizeistationen, Parks und allem anderen Pipapo. Als Oberbürgermeister und Chef des Bauamts in Personalunion sind Sie als Spieler verantwortlich für jeden Aspekt der Stadtplanung. Sie verlegen Straßen, kümmern sich um die Wasserversorgung, behalten die Kriminalitätsrate im Auge und passen auf, dass der Stadtsäckel immer schön prall gefüllt ist.

**Das Gesicht Ihrer Stadt** wird dabei durch Ihre Handlungen bestimmt. Wenn Ihnen danach ist, können Sie auf Emissionsschutz und Umweltverträglichkeit pfeifen und ein rußgeschwärztes, aber profitables Industriezentrum errichten. Das geldgierige Grinsen wird Ihnen aber



Es liegt ganz an Ihnen, wie Ihre Stadt sich präsentiert: Hightech, Stahl und Glas …



… oder enge Straßenschluchten, zweckmäßige Büroklötze und ein industriell-schmutziger Look.

## WIR WOLLEN DIE ECHSE!

**Städte aufzubauen, macht Spaß, aber auch destruktiv veranlagte Naturen dürfen sich auf manch kuriose Neuerung im Spiel freuen.**

In den alten **Sim City**-Spielen durfte man in stundenlanger Arbeit errichtete Städte abspeichern und das „Katastrophen"-Menü öffnen. Damit konnte man apokalyptische Ereignisse wie Erdbeben, Vulkanausbrüche, Sturmfluten, Alien-Invasionen oder einen Besuch der wütenden Riesenechse Godzilla heraufbeschwören. Das japanische Kultmonster hat es auch den Bewohnern der neuen **SimCity**-Metropolen angetan, denn im Trailer kommt der saurierhafte Wüterich gleich zweimal in Lebensgröße vor: Einmal als „Truckosaurus" in einer Monstertruck-Show und einmal als verchromte Riesenstatue auf dem Dach eines mondänen Kunstmuseums. Die Entwickler schweigen noch darüber, welche Art von Katastrophen im neuen **SimCity** für Verwüstung sorgen sollen – wir wären aber sehr enttäuscht, wenn Godzilla oder ein naher Verwandter von ihm keinen destruktiven Auftritt bekäme.


Dieser Truckosaurus sieht gar nicht mal so ungefährlich aus. Hoffentlich macht er sich nicht selbstständig!


Ob diese Skulptur vielleicht errichtet wurde, um den letzten Sieg über das Riesenmonster Godzilla zu feiern?

schnell vergehen, wenn Sie feststellen, welche Summen Sie in diesem Fall in Ihre medizinische Versorgung stecken müssen, um Ihre Bürger von wütenden Protestmärschen abzuhalten.

Sie könnten Ihre Stadt natürlich auch in eine ökologisch wertvolle Hochburg der Nachhaltigkeit verwandeln. Damit werden Sie niemals Bürgermeister einer reichen Gemeinde sein, da die Entwickler die Balance bewusst so angelegt haben, dass ökologisch verantwortungsvoll handelnde Städte finanziell keine großen Sprünge machen können.

Eine dritte Möglichkeit wäre, Ihre Stadt in ein Paradies für Glücksspiel und Tourismus zu transformieren. Die verschiedenen Entwicklungsrichtungen sind dabei nicht fest vorgegeben wie die beiden Parteien Ecos und Tycoons in **Anno 2070**, sondern graduell. Das bedeutet: Je mehr Fabriken Sie platzieren, desto mehr Blaumannträger werden sich in Ihrer Stadt einfinden, und wenn Sie es versäumen sollten, für genug Polizeipräsenz zu sorgen, bekommen Sie schnell ein Problem mit verwahrlosten Vierteln und kriminellen Subjekten.

In so einem Fall hilft nur Aufrüstung: Die meisten öffentlichen Gebäude wie Schulen, Krankenhäuser oder Polizeiwachen in **SimCity** lassen sich mehrstufig verbessern, sobald bestimmte Voraussetzungen erfüllt sind: Haben Sie zum Beispiel eine bestimmte Anzahl Einbrecher eingebuchtet, dürfen Sie Ihr Polizeirevier um einen größeren Parkplatz erweitern und so die Anzahl der patrouillierenden Streifenwagen erhöhen.

**Damit Sie den Überblick** über die Vorgänge in Ihrer Stadt behalten, benötigen Sie natürlich massenhaft Informationen. Die Game-Designer von Maxis haben versprochen, Listen und Tabellen so weit wie möglich aus dem Spielablauf herauszuhalten. Stattdessen sollen die meisten Informationen über Ihre Stadt – Grundstückspreise, Verkehrsdichte, Kriminalitätsrate, Schulbildung und vieles mehr – über ein „Data Layer Interface" direkt in der Spielwelt dargestellt werden. Das ist so im Prinzip nichts Neues, selbst uralte Städtebau-Simulationen wie **Cäsar 3** oder das ehrwürdige **Pharao** boten diese Möglichkeit schon. Trotzdem hilft solch ein System, wenn es solide umgesetzt ist, beim Spielen ungemein.

**Auch Online-Spieler sollen auf ihre Kosten kommen**, denn dank Internetanbindung können Sie mit Ihren Freunden eine sogenannte Region besiedeln und eine Art Städtecluster bilden. Alles, was Sie in Ihrer Stadt tun und lassen, wird sich auch auf Ihre Nachbarn auswirken. Wenn Sie die Gewässer in Ihrer Gegend vernachlässigen und aus einem sauberen Fluss ein verseuchter, umgekippter Strom wird, bekommt der flussabwärts gelegene Nachbar die gleiche Dreckbrühe zu spüren; ähnlich ist es mit der Luftverschmutzung.

Sie können mit Ihren Nachbarn auch Handel treiben; für alle Ressourcen im Spiel soll es sogar einen von Angebot und Nachfrage im Internet beeinflussten Preis geben. Dieses Feature klingt sehr interessant, birgt aber die Gefahr, einer ungestörten Einzelspielererfahrung in die Quere zu kommen.

**Neben der ausgeprägten Tilt-Shift-Optik**, die dem Spiel dank gezieltem Einsatz von Tiefenunschärfe einen äußerst knuddeligen Modellbahnlook verleiht, ist das optisch augenfälligste neue Merkmal in **SimCity** die Mög-

## WER IM GLASHAUS SITZT … – DIE GLASS-BOX IN SIMCITY

**Modelleisenbahn-Charme ist schön und gut, aber diesmal will Entwickler Maxis auch voll auf Simulationselemente setzen und das geht so:**

**1.** Das namengebende „Sim“ soll diesmal deutlicher zu spüren sein als in allen bisherigen **Sim City**-Spielen. Dafür sorgt laut den Entwicklern eine komplett neue Simulations-Engine namens „Glass Box“. „Alles, was im Spiel dargestellt wird, wird simuliert, und alles, was simuliert wird, wird auch im Spiel dargestellt“, ist einer der Leitsätze bei Maxis. Im Klartext heißt das, dass alle Spielelemente voll funktionstüchtig sein sollen, ihre Aufgabe in der Stadt erfüllen und für den Spieler sichtbar dargestellt werden. Autos und Passanten auf den Straßen zum Beispiel sind nicht bloß animierte Requisiten, mit denen man dem Spieler vorgaukelt, dass er eine belebte Stadt vor sich hat. Stattdessen haben alle Fahrer und Fußgänger, von der Engine als „Agenten“ eingestuft, ein tatsächliches Ziel auf der Karte, das sie zu erreichen versuchen.

**2.** Diese „Agenten“ befördern Ressourcen: Geld, Waren oder Rohstoffe. Auch in der Fabrik abgeleistete Arbeitsstunden oder unterirdische Öllagerstätten werden von der „Glass Box“-Engine als Ressourcen eingestuft. Selbst wenn es in der Stadt brennt, kommt die Simulations-Engine zum Einsatz: Feuersbrünste breiten sich aus, wenn die simulierten Temperaturen so hoch sind, dass Nachbarhäuser mit in Flammen aufgehen. Die Entwickler geben an, dass „Glass Box“ Zehntausende solcher „Agenten“ gleichzeitig berechnen könne, alle mit eigenen Logikabläufen. „Glass Box“ ist übrigens nicht nur als Simulationsfundament für **SimCity** gedacht, sondern soll auch als einfach modifizierbare Basis für andere **Sim**-Spiele dienen können – als Beispiele wurden von Maxis **Sim Tower** und **Sim Copter** genannt.



Dank Tilt-Shift-Optik wird **SimCity** aussehen wie ein Modellbahndiorama. Man sollte aber vor lauter Staunen nicht vergessen, genug Feuerwachen zu bauen …

lichkeit, Straßenzüge und Gebäudeanlagen in Kurven zu bauen.

US-Präsident Thomas Jefferson und seine Amtskollegen teilten im frühen 19. Jahrhundert den noch unberührten Westen der Vereinigten Staaten vorsorglich in rechteckige Segmente von einer Meile Länge und einer Meile Breite auf. Wahrscheinlich war ihnen nicht bewusst, dass sie damit einen entscheidenden Einfluss auf Aussehen und Spielmechanik der bisherigen **SimCity**-Spiele haben würden. Genau wie fast jede amerikanische Siedlung (außer einigen schluderigen europäischen Gründungen wie Boston) hatten alle **Sim City**-Städte in der Vergangenheit eine ausgeprägte Schachbrettoptik. Diese Verherrlichung des rechten Winkels hat im neuen **SimCity** endlich ausgedient. Von nun an sind Sie als Spieler nicht mehr an ein strenges Raster gebunden, sondern dürfen Straßen und Stromleitungen in eleganten Schwüngen verlaufen lassen. Der Clou daran ist, dass trotzdem alles hübsch und organisiert aussehen wird, selbst wenn Sie Schienen, Highways und Straßenverbindungen in unmöglichen Winkeln auf ungünstigstes Terrain quetschen. ❑

### „Endlich keine Zickzackstraßen mehr, das war längst überfällig!“

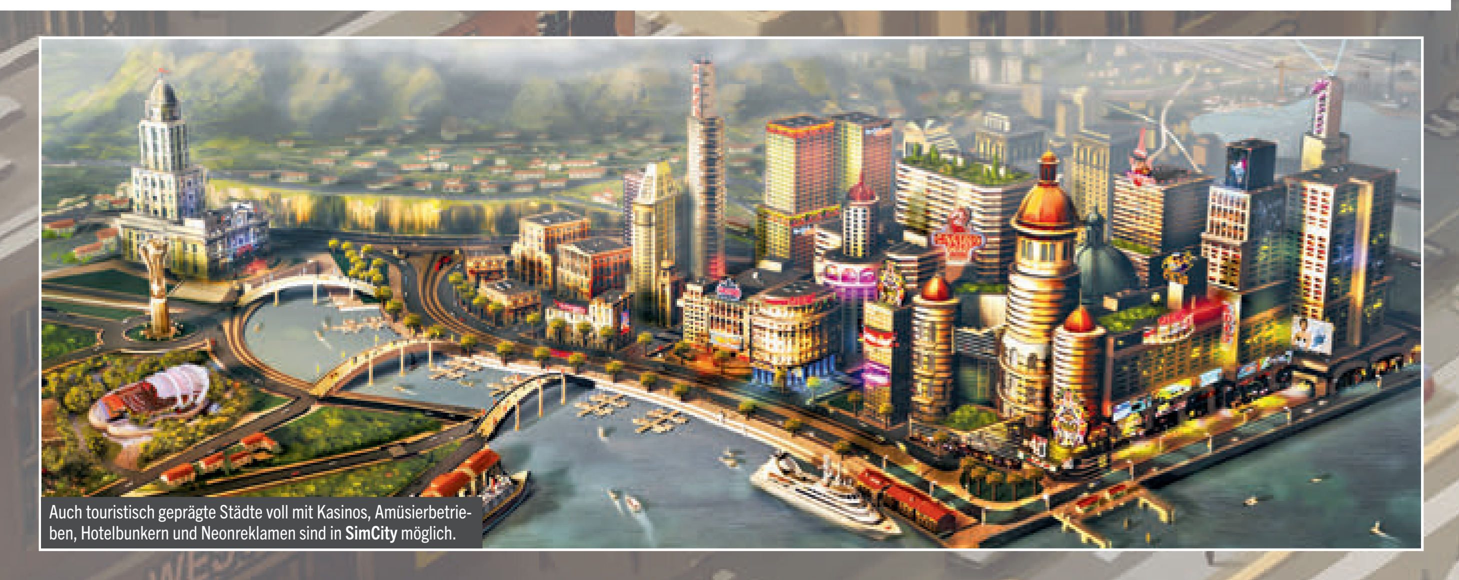
*Christian Weigel*



Wer hätte es gedacht – da bekommt das alte **Sim City** einen würdigen Nachfolger! Mir ist schleierhaft, warum der Titel jetzt als **SimCity** zusammengeschrieben wird und die „5“ dahinter fehlt, aber das macht nichts. Ich bin einerseits ganz hin und weg von der satten Farbgebung und der Tilt-Shift-Optik und freue mich andererseits auf die knackige Simulation, die im neuen **SimCity** im Hintergrund werkelt. Eigentlich bot ja auch das unsägliche **Sim City Societies** eine Stadt, die sich je nach Spielweise veränderte, aber dieses Spiel war nur ein anspruchsloser Sandkasten. Ein **SimCity**, in dem alle meine Aktionen spürbare Auswirkungen haben und das auch noch so unverschämt gut aussieht? Ich bin so was von dabei.

**GENRE:** Aufbaustrategie
**ENTWICKLER:** Maxis
**PUBLISHER:** Electronic Arts
**TERMIN:** 2013

**EINDRUCK** **SEHR GUT**



Auch touristisch geprägte Städte voll mit Kasinos, Amüsierbetrieben, Hotelbunkern und Neonreklamen sind in **SimCity** möglich.

Die Icon A5 (angepeilter Stückpreis: 140.000 US-Dollar) existiert bislang nur als Prototyp.

# Microsoft Flight

**Von:** Christian Weigel

## Karriereknick: Vom Airline-Kapitän zum Buschpiloten

Mit **Microsoft Flight** erkunden Sie die schönsten Ecken von Hawaii ausgiebig aus der Luft.

### MINI-FAQ

**Wo und wie bekomme ich das Spiel?**
**Microsoft Flight** ist kostenlos unter www.microsoft.com/games/flight im Netz verfügbar. Die Downloadgröße beträgt knapp 1,5 GB; die Hardwareanforderungen sind sehr moderat (Dualcore-Prozessor mit 2,0 GHz, 2 GB RAM und eine Grafikkarte mit mindestens 256 MB Speicher).

**Welche Gebühren fallen an?**
Die Grundversion des Spiels mit zwei Flugzeugen und der Insel Hawaii ist komplett kostenlos. Zusätzliche Flugzeuge und Areale sollen zwischen 5 und 15 Euro kosten.

So kann es gehen. Manch ein erfahrener Jumbopilot, der routiniert riesige 747-Jets über den Atlantik fliegt, darf nach einem Stellenabbau seiner Airline seine Brötchen als Lufttaxikutscher verdienen. Auch die Königsklasse der Flugsimulationen, der **Microsoft Flight Simulator**, hat sich an die Gegebenheiten der Zeit anpassen müssen. Aus dem Simulationsschwergewicht, das zuletzt 2006 als **Flight Simulator X** das Nonplusultra der ernsthaften Flugsimulationen für PC-Hobbypiloten darstellte, ist ein zugänglicher Free2Play-Titel geworden, der in seiner Basisversion gerade einmal zwei Propellermaschinen und die Insel Hawaii enthält – weitere Inhalte sind als kostenpflichtige DLC-Zusätze geplant. Fest steht, dass sich für **Microsoft Flight** kein Sim-Spezialist im Keller ein Airbus-Cockpit aus Sperrholz zimmern braucht; nicht ohne Grund fehlt im Titel das Zauberwort „Simulation".

Trotzdem schaut man einer geschenkten Cessna nicht unter die Propellernabe und deswegen haben wir mit Microsofts Ultraleichtflieger, der sich überraschenderweise per Maus und Tastatur prima steuern lässt, ausladende Platzrunden gedreht. Dank einiger Fluglektionen mit einer beherzten, aber leider auf dem Kopilotensitz nicht sichtbaren Fluglehrerin ist der Flugfreischwimmer auch für den hoffnungslosesten Bruchpiloten ein leicht zu erreichendes Ziel. Handbücher wälzen und Tastenkombinationen auswendig lernen wie früher, ist passé.

Wer vom Startflugzeug „Icon A5", einer Art Kreuzung aus Kleinwagen



Vor allem im Tiefflug enttäuschen grobklotzige Würfelhäuser und hässliche Pixelbäume.

Perfekte Dreipunktlandungen sind beeindruckend – das Fahrgestell verzeiht aber auch harte Hopser.

## AUF UND DAVON: WOHIN FLIEGEN WIR HEUTE?

**Über Langeweile muss man sich als Pilot auf Hawaii nicht beklagen – es gibt immer einen Grund, ins Cockpit zu klettern und loszudüsen.**

▶ Schnitzeljagd: Es gilt, eine große Zahl von „Aerocaches" einzusammeln – diese goldenen Kringel sind überall in der Inselwelt versteckt, teilweise an obskuren Orten. Dazu kommen akrobatische Flugherausforderungen und simple Taxiaufträge.




Die Hauptinsel Hawaii (grün) ist kostenlos enthalten, den Rest der Inselkette (blau) gibt es als DLC.



▲ Der Hangar dient zum Sichten und Umlackieren der Flugzeuge. Gegen entsprechende Zahlungen in Form von Microsoft-Punkten kann der fliegende Fuhrpark erweitert werden, wie hier mit der Maule M-7. Frechheit: Nur Flieger mit dem Namenszusatz „Deluxe" haben eine Cockpitansicht.



▲ Freies Fliegen: Einfach ziellos über eine tropische Insel zu düsen, kann auch sehr reizvoll sein, da **MS Flight** mit unzähligen meteorologischen Konfigurationen punkten kann – Wolken, Tageszeiten, Wind und Niederschlag sind in diesem Modus frei wählbar.

und Wasserflugzeug mit Pushprop-Antrieb, genug hat, kann sich immerhin bei Microsofts Games-for-Windows-Live-Dienst registrieren und so den zünftigen Doppeldecker „PT-17 Stearman" freischalten. Mit diesen beiden unkomplizierten Fluggeräten lassen sich auf Hawaii und entlang seiner Küsten etliche Aufgaben erfüllen, die Erfahrungspunkte und Erfolge einbringen: Schaulustige und Touristen schonend von A nach B transportieren, unter Zeitdruck Hindernisparcours absolvieren oder sogenannte „Aerocaches" (siehe Kasten) finden, die überall auf den Inseln versteckt sind. Freies Fliegen ist selbstredend auch möglich. Je nachdem wie gemütlich oder akrobatisch das Flugprofil sein soll, empfehlen wir die Benutzung eines Gamepads oder Steuerknüppels für wildere Manöver: Die Maussteuerung ermöglicht zwar enorme Präzision, verhindert aber zuverlässig jede Art von Luftkunststückchen wie Rollen oder Loopings, selbst wenn im Optionsmenü die Stabilitätskontrolle ausgeschaltet ist.

**In Sachen Anspruch** und Realismus sitzt **Microsoft Flight** zwischen zwei Stühlen: Während die Fluglehrerin sich enorme Mühe gibt, angehenden Piloten komplexe Flugsicherheitsprozeduren, Checklisten und Landen im Gleitpfad nahezubringen, sind die mitgelieferten Maschinen beileibe keine Großraumjets. Sie besitzen zwar bedienbare Cockpitelemente, aber da diese im Grunde nur aus dem Gashebel, den Positionslichtern und wenig mehr bestehen, bleibt der Simulationsfaktor niedrig. Genauso fragwürdig erscheint uns dagegen die Tendenz des Spiels, Piloten zu unverantwortlichen und halsbrecherischen Tiefflugmanövern zu animieren, um über Lavafeldern durch Ringe zu trudeln oder ein Aerocache-Versteck in einem Canyon unter einer Brücke aufzulesen. Ein gutes Stichwort: Zielringe abfliegen im Herausforderungsmodus und Aerocaches finden, erfordert meist haarsträubend geringe Flughöhen, wobei man leider viel zu oft die schmerzhaft niedrig aufgelösten Bodentexturen zu sehen bekommt, die samt unschönen Verlaufskanten direkt aus Google Maps importiert scheinen. Auch die darauf platzierten polygonarmen Pappschachtelgebäude stellen keine Augenweide dar. Dafür sind Wolken- und Wettereffekte umso schöner umgesetzt und auch die Maschinen recht ansehnlich dargestellt. Wir werden auf jeden Fall weiterhin mit **MS Flight** in die Luft gehen. Das Hangar-Sortiermenü hat jetzt schon Sortiereinträge für Senkrechtstarter und Helis. ❑



Breite Landebahnen sind keine Herausforderung. Profis landen auch an ungewöhnlichen Orten!

### „Zugängliche Zwischendurch-Sim für Flugschüler und Inselspringer"

*Christian Weigel*



**Microsoft Flight** ist sicherlich nicht der Erbprinz der Hardcore-Zivilflugsimulationen, macht aber in puncto Zugänglichkeit vieles richtig; vor allem die akkurate Maussteuerung verdient ein dickes Lob. Dass nun eine Menge ernsthafte Simulationsfans vor Empörung schreien werden, liegt in der Natur der Sache – für ein Free2Play-Spiel bietet es aber ein anständiges Gesamtpaket. Erfahrungspunkte sammeln ist spaßig und wann bekommt man sonst schon einmal die Gelegenheit, den Himmel über Hawaii zu erobern? Für einen kleinen Rundflug können wir **Microsoft Flight** durchaus empfehlen, auch wenn das echte Hawaii mit Sicherheit mehr Polygone und weniger vermatschte Texturen hat.

**GENRE:** Flugsimulation
**PUBLISHER:** Microsoft
**ENTWICKLER:** Microsoft Studios
**TERMIN:** 29. Februar 2012

**EINDRUCK** **GUT**

Die Fahrzeuge sind nicht unbedingt Angriffswaffen. Auch Truppentransporter sind für den Sieg wichtig!

# Planetside 2

**Von:** Sebastian Stange

## Ein gewaltiges Shooter-Projekt: Hier ballern über 1.000 Spieler gleichzeitig!

Als Sony Online Entertainment im März erstmals **Planetside 2** präsentierte, da war das Entwicklerteam sichtlich nervös. Producer Josh Hackney hatte Mühe, seine Aufregung zu verbergen, und verlor mehrmals den Faden. Doch diese Nervosität war gar nicht nötig, denn das ambitionierte Gaming-Projekt macht einen tollen Eindruck! Wie schon sein Vorgänger (siehe Extrakasten unten) wird **Planetside 2** Hunderte Mitspieler an gewaltigen Shooter-Schlachten teilhaben lassen. Konkret ist von über tausend Spielern pro Match die Rede. Demonstriert wurde uns eine Alpha-Version des Free2Play-Shooters mit etwa 50 aktiven Mitspielern, was bereits für viel Action sorgte und obendrein echt gut aussah!

**Lightforge heißt die neue Engine**, die speziell für **Planetside 2** geschaffen wurde, aber zukünftig auch andere MMOGs aus dem Hause Sony, etwa das nächste **Everquest**, antreiben soll. Sie ermöglicht enorme Spielerzahlen, schicke Beleuchtungseffekte und sogar eine Ballistik-Simulation wie bei der **Battlefield**-Reihe. Schießen Sie mit einer Projektilwaffe, müssen Sie bei Fernschüssen entsprechend höher zielen! Trotz der MMO-Komponente erwartet Sie hier ein ganz klassischer, griffiger und schneller Ego-Shooter. Mit einer Auswahl aus über 20 Basis-Waffen, die in vielen Aspekten modifiziert werden können, und sechs verschiedenen Klassen mit diversen Talenten soll hier jeder Spielertyp bedient werden. Da gibt es etwa den klas-

## DER VORGÄNGER

**Für damalige Verhältnisse bot Planetside ein revolutionäres Online-Spielerlebnis, litt aber auf Dauer an seinem Abo-Modell.**

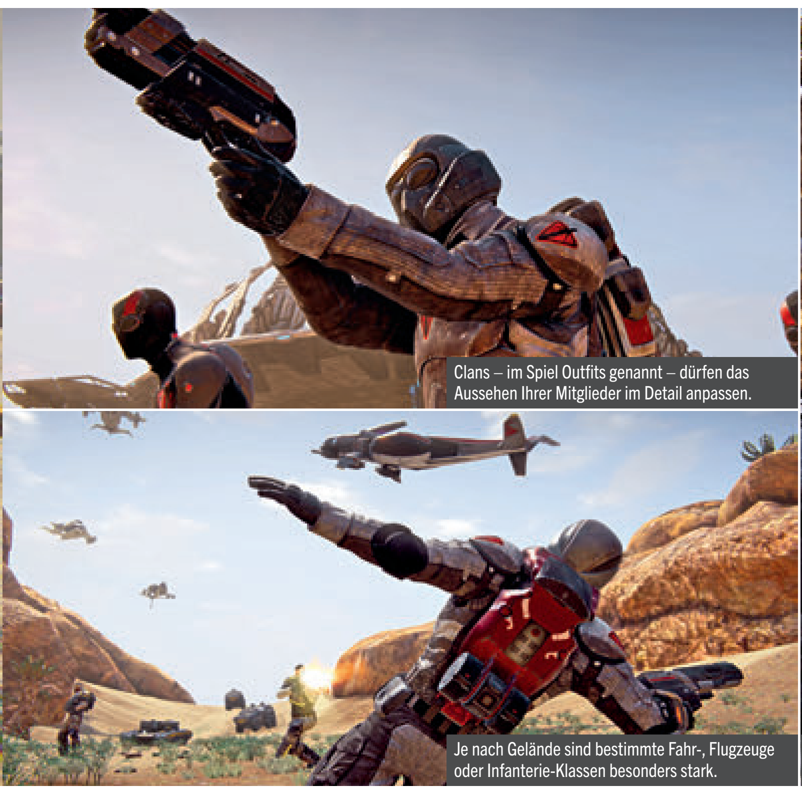
Bereits 2003 erlaubte **Planetside** Mehrspielerschlachten mit etwa tausend Spielern gleichzeitig. Auch Fahrzeuge, ein simples Klassensystem, Charakter-Entwicklung und Clan-Support gab es damals bereits. Obendrein kamen die Spieler bis 2007 in den Genuss einiger durchdachter Updates, die das Gameplay teils dramatisch veränderten. Und um mitzumachen, reichte ein 56K-Modem aus! Da jedoch monatliche Gebühren fällig wurden, gingen dem Titel langfristig die Spieler verloren.



Spielwelt, Spielerzahl und Möglichkeiten waren für damalige Verhältnisse revolutionär!



An Engpässen wie diesem hatten nur stark gepanzerte Soldatenklassen eine Überlebenschance.



Clans – im Spiel Outfits genannt – dürfen das Aussehen Ihrer Mitglieder im Detail anpassen.

Je nach Gelände sind bestimmte Fahr-, Flugzeuge oder Infanterie-Klassen besonders stark.

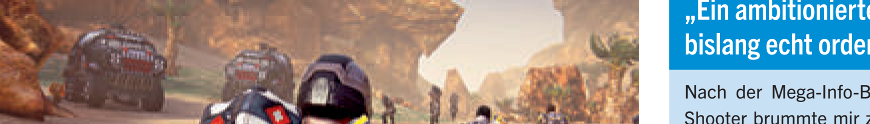


Die schicken Beleuchtungseffekte können sich für einen MMO-Shooter wirklich sehen lassen.

sischen Scharfschützen mit Tarn-Funktion, flinke Infanteristen mit Jetpack oder schwer gepanzerte Soldaten. Und wer keine Lust auf direkte Konfrontation hat, hält sich als Ingenieur oder Sanitäter im Hintergrund und verdient durch seine Support-Rolle Erfahrungspunkte.

**Die Kontinente, auf denen die Online-Schlachten stattfinden**, sind riesig! Die Spielwelt des Demo-Levels war 64 Quadratkilometer groß und in etwa 50 Sektoren aufgeteilt, die wiederum von einer der drei Fraktionen im Spiel kontrolliert wurden. Jeder eingenommene Sektor bringt dabei Erfahrungspunkte für die teilnehmenden Kämpfer und Ressourcen für alle Spieler der Fraktion. Und diese Ressourcen brauchen Sie, um Waffen, Fahrzeuge und Charakterfähigkeiten zu verbessern. Hierzu nutzt man – nicht gerade Shooter-typisch – Talentbäume. Um Ihrem Panzer ein besseres Geschütz zu verpassen oder Ihren Scharfschützen noch mehr schleichen zu lassen, sollten Sie also sichergehen, dass Ihre Fraktion viele Sektoren einnimmt und hält. In Sachen Taktik und Strategie vertraut das Entwicklerteam übrigens voll den Spielern. Die können eigene Outfits (sprich: Gilden) gründen und mit Uniformen versehen, in Foren und Chats eigene Strategien entwickeln oder sogar eigene Missionen für die Mitspieler erstellen. Teamplay ist also Trumpf! Daher ist jeder Spieler angehalten, sich einem 10-Mann-Squadteam anzuschließen, der kleinsten taktischen Einheit im Spiel. Es wird natürlich auch eine automatische Squad-Suche geben und das Kämpfen im Team wird in jedem Fall mit Bonus-Erfahrungspunkten belohnt.

**Die Fahrzeuge im Spiel sind ebenso mächtig wie flexibel.** Uns wurde gezeigt, wie ein auf Bodenangriff spezialisierter Gleiter kurzen Prozess mit Panzern macht. Wer will, baut stattdessen ein Modell, das für Dogfights geeignet ist. Warteschlangen für Fahrzeuge wird es keine geben, jeder Spieler kann seine eigenen Vehikel spawnen. Theoretisch könnten also ausschließlich Hunderte Panzer an einer Schlacht teilnehmen. Allerdings sind die Umgebungen so gestaltet, dass Fahrzeuge nicht automatisch die beste Wahl sind. In engen Schluchten sind Panzer beispielsweise schnell flankiert und in vielen Basen kämpfen gar nur Infanterie-Soldaten gegeneinander. Dennoch tobt auch dort die globale Schlacht im Hintergrund. Jede Explosion wird dabei von Menschenhand ausgelöst. Wenn also irgendwo im Hintergrund ein Jet aus der Luft geholt wird, war das keine Cutscene, sondern eine Spieleraktion! Eine coole Sache, oder? ❑





Der Mix aus verschiedenen Einheiten und deren schiere Masse machen den Reiz am Spiel aus.

## „Ein ambitioniertes Projekt, das bislang echt ordentlich aussieht!"

*Sebastian Stange*



Nach der Mega-Info-Bombe zum bislang wirklich stimmig wirkenden Online-Shooter brummte mir zunächst gewaltig der Schädel. Eine tolle Grafik, griffiges Gameplay, über 1.000 Spieler, ein faires Free2Play-Modell und umfangreiche Anpassungsoptionen für Fahrzeuge, Waffen und Klassen? Das ist ein gewagtes Vorhaben, und auch wenn die uns gezeigte Demo beweist, dass die Technik dahinter funktioniert, muss dieses System irgendwann auch mit sehr viel mehr Spielern funktionieren. Wie kann man so etwas fair gestalten? Wie verhindert man Bugs, Frustration und unfaire Konfrontationen? So cool all die ambitionierten Ideen von **Planetside 2** auch sind – das alles muss sich erst noch unter Volllast beweisen!

**GENRE:** Online-Ego-Shooter
**PUBLISHER:** Sony Online Entertainment
**ENTWICKLER:** Sony Online Entertainment
**TERMIN:** Nicht bekannt

**EINDRUCK** **GUT**



Wir konnten Max schon ein paar Mal in Aktion sehen. Ihn selber zu spielen, ist eine ganz andere Erfahrung. Bravo, Rockstar!

# Max Payne 3

**Von:** Robert Horn

Rockstars Action-Drama ist auf einem richtig guten Weg. Wir haben's gespielt, deshalb wissen wir das.

Eigentlich müssen Sie sich jetzt nur noch zurücklehnen und abwarten, bis **Max Payne 3** erscheint. Denn nach einer mehrstündigen Anspielsession auf dem PC und der Playstation 3 können wir Ihnen voller Zuversicht sagen: Machen Sie sich keine Sorgen. Das Spiel wird großartig. Alles wird gut. Kurzum: Wir sind begeistert! **Max Payne 3** hat uns derart gefesselt, dass wir am Ende des Probespielens nur widerwillig die Hände von der Tastatur nahmen.

**Wer die ersten beiden Teile** der **Max Payne**-Reihe gespielt hat, der hat wie wir gewisse Erwartungen an die Steuerung des Antihelden. Im Großen und Ganzen erfüllt Rockstar diese und verändert nur Kleinigkeiten: Der Einsatz der Zeitlupenfunktion hat sich bei **Max Payne 3** im Vergleich zu Teil 2 nur leicht geändert. Mussten Sie dort für eine Shoot-dodge-Aktion (das ist der stylishe Hechtsprung in Zeitlupe) noch umständlich die Umschalt- und Leertaste zusammen mit einer Richtungstaste drücken, braucht es dafür nun nur noch die Leertaste. Die Bullet-Time selbst lösen Sie mit Drücken der Umschalttaste aus. Bei der Steuerung von Max ist uns besonders seine Trägheit aufgefallen. Das heißt nicht, dass sich die Figur nun zäher steuert; noch immer funktioniert das Zielen mit der Maus herrlich präzise. Stattdessen berechnet das Spiel das Körpergewicht von Max physikalisch, sodass es einfach einen Bruchteil dauert, bis sich der Ex-Polizist in Bewegung setzt oder die Richtung ändert. Besonders deutlich wird das bei der Verwendung der Shoot-dodge-Aktion: Hier macht der „neue" Max erst noch einen Schritt zum Anlaufnehmen, bevor er sich abdrückt und in Zeitlupe durch die Gegend segelt.

**Als wirklich beeindruckend** erweist sich der Action-Titel bei seinen Ladezeiten: Die sind nämlich praktisch nicht vorhanden! Das Spiel lädt die nächsten Abschnitte völlig



Selbst im feinen Zwirn macht der alkohol- und tablettenabhängige Max keine gute Figur. Sein Kollege Raul Passos (rechts) hilft da nur wenig.



Wenn Sie beidhändige Feuerwaffen benutzen, ändert sich das Fadenkreuz. Die Dinger haben außerdem eine brutale Durchschlagskraft.

## ABSTECHER INS ARMENVIERTEL



**Rockstar zeigte uns noch einen weiteren Abschnitt des Spiels auf Konsolen. Was dort passiert, erfahren Sie hier:**

Im Favela-Level erleben wir eine komplett andere Stimmung als im zuvor gespielten Stadion. Die Sonne knallt vom Himmel, Max trägt ein quietschbuntes Hemd, im Hintergrund ist Stimmengewirr zu hören. Max steht im Armenviertel von São Paulo, wurde kurz zuvor überfallen, ausgeraubt und liegengelassen. Trotz der sonnigen Atmosphäre fröstelt uns: Max ist komplett auf sich allein gestellt (und ohne Waffe) in einem riesigen Irrgarten aus Bretterbuden, deren Einwohner ihn für einen amerikanischen Touristen halten und ihm offen feindselig gegenübertreten. Nach einigen wüsten Beschimpfungen passiert es: Ein kleiner Junge lässt neben Max Feuerwerkskörper explodieren – nun wissen alle Einwohner, wo der Amerikaner zu finden ist. Es beginnt eine Hetzjagd durch die heruntergekommene Gegend, bei der es für Max ums nackte Überleben geht. Uns hat dieser Abschnitt aus mehreren Gründen beeindruckt: Zum einen strotzt die Favela nur so vor Details, wirkt authentisch und verdeutlicht das Elend der dort Lebenden. Zum anderen steht der Abschnitt im starken Kontrast zum Stadion-Level, schließlich geht es hier nicht um die Entführung Fabianas, sondern einfach nur darum, mit heiler Haut zu entkommen. Gerade der Sonnenschein, die sommerliche Stimmung und Max' viel zu buntes Hemd wirken im Angesicht der tödlichen Situation geradezu zynisch und vermitteln so eine knallharte, beängstigende Atmosphäre.

unbemerkt während der Zwischensequenzen und kleineren Einspieler. Das bedeutet: Sie können das Spiel von der ersten Minute an in einem Rutsch durchspielen, ohne von Ladebalken oder sonstigen Stimmungskillern gestört zu werden.

Die Wirkung ist erstaunlich: Beim Spielen tauchen wir förmlich in die Geschichte ein, vergessen die Zeit und spielen, spielen, spielen … bis die Veranstalter den Stecker ziehen. **Max Payne 3** fühlt sich nicht wie eine Aneinanderreihung einzelner Abschnitte an, sondern wie ein einziger actionreicher Film zum Selberspielen. Es kommt äußerst selten vor, dass uns ein Titel derart fesselt! Was Rockstar hier abliefert, ist die hohe Schule der Erzählkunst.

**Der Abschnitt,** in dem wir Max steuern durften, spielt nachts in einem riesigen Fußballstadion in São Paulo. Dort sollen Max und sein Freund Passos das Lösegeld für die entführte Fabiana übergeben. Das ist die Frau des schwerreichen Immobilien-Tycoons Rodrigo Branco, Max' Boss. Fabiana wurde von einer Gang namens Comando Sombra gekidnappt und soll nun für viel Geld befreit werden. Zuerst dürfen wir nur zuschauen, wie Max und Passos mit der Tasche voller Lösegeld mitten auf dem Spielfeld auf die schwer bewaffneten brasilianischen Gangster treffen. Alles läuft nach Plan, bis Schüsse durch die Nacht peitschen und mehrere Bösewichter niederstrecken. Scharfschützen! Anscheinend ist eine weitere Partei scharf auf das Lösegeld. In der darauf folgenden Panik wird Max angeschossen und schleppt sich blutend durch die Katakomben des Stadions. Hier übernehmen wir die Steuerung und schlurfen mit Max durch die Gänge, während Passos uns auf der Suche nach Verbandszeug lotst. So beginnt eine fantastisch choreografierte Ballerorgie durch sämtliche Etagen des Fußballstadions, angefangen bei den Katakomben bis hin zu den Zuschauerrängen, wo es Max und Passos mit den Scharfschützen aufnehmen, die sie zu Beginn aufs Korn genommen haben. An einer Stelle schnappt Max selbst sich das Scharfschützengewehr, um Passos Rückendeckung zu geben. Insgesamt können wir den gespielten Abschnitt nur loben: Das Tempo ist perfekt gelungen, der Wechsel von Ballerszenen und ruhigen Momenten gekonnt inszeniert. Die Action passt perfekt und die Story, gepaart mit den unsichtbaren Ladezeiten, hält atemlos im Spiel. Wenn sich alle Abschnitte des Cop-Dramas so anfühlen, dann erwartet uns mit **Max Payne 3** der bisher beste Teil der Serie! ❑

### „Im Frühsommer erwartet uns eine cineastische Ballerorgie!"

*Robert Horn*



Als Redakteur steckt man nach tollen Probespielen oftmals in einem Dilemma: Man kann nur mutmaßen, ob die Begeisterung, die das Gespielte ausgelöst hat, auch für den ungesehenen Rest des Titels gilt. Die Vorsicht gebietet nun, sich nicht zu weit aus dem Fenster zu lehnen und jeden Satz mit „sollte", „hätte" und vor allem „könnte" zu spicken. Denn irrt man sich, richtet sich die Wut der geprellten Leser gegen den Autor. Ich riskiere das trotzdem mal: **Max Payne 3** wird der absolute Hammer. Ich muss es wissen, ich hab's gespielt.

**GENRE:** Action
**ENTWICKLER:** Rockstar Studios
**PUBLISHER:** Rockstar Games
**TERMIN:** 1. Juni 2012

**EINDRUCK** **ÜBERRAGEND**

Die tollkühnen Männer in ihren fahrenden Kisten: Historische Rennen werden im Wochenschau-Stil eingeleitet.

Das schicke, aber etwas klinisch-kalte Beleuchtungsmodell erinnert extrem an die **Shift**-Serie.

# Test Drive: Ferrari Racing Legends

**Von:** Thorsten Küchler

## Spielerische Markenbildung: Die legendäre Sportwagen-Firma bekommt ihre eigene Renn-Sim.

Es gibt Rechnungen, die gehen immer auf! Frauen + Männer = Hassliebe zum Beispiel. Und auch folgende Formel gehört ganz offensichtlich zu dieser Kategorie: **Need for Speed: Shift**-Entwickler + Ferrari-Lizenz = Rennspiel-Knaller. Denn **Test Drive: Ferrari Racing Legends** macht bereits jetzt, knapp zwei Monate vor seinem Erscheinen, einen prima Eindruck – davon konnten wir uns anhand einer inhaltlich kompletten Preview-Fassung für die Xbox 360 überzeugen.

**Ferrari ist mehr als nur ein Autohersteller,** Ferrari ist ein Lebensgefühl, ein Mythos. Dem trägt der Story-Modus des Spiels Rechnung: In ihm erleben Sie 64 Jahre Kfz-Historie – vom ersten Ferrari aus dem Jahr 1947 bis hin zum Formel-1-Boliden von 2011. Ebenso charmant wie atmosphärisch: Die Missionen aus der Mitte des 20. Jahrhunderts werden von Zwischensequenzen in vergilbter, grobkörniger Optik eingeleitet. Doch nicht nur die Inszenierung, sondern auch die Fahreigenschaften sind den damaligen Zeiten angepasst: So ein Oldtimer steuert sich eben grundlegend anders als ein moderner Sportwagen. Allerdings können Sie das Fahrmodell jederzeit an Ihre Wünsche respektive an Ihr Können anpassen: Während Einsteiger dank Traktionskontrolle und ABS sanft um die Kurven schlittern, müssen Profis kräftig am Lenkrad herumrudern, um nicht abzufliegen. Generell ist **Ferrari Racing Legends** trotz der optional einblendbaren Ideallinie ein Spiel für Genre-Könner: Im Vergleich zur Fahrphysik von **Shift 2 Unleashed**

## EIN BISSCHEN IRRE: DIE ENTWICKLER

**Die Macher von Test Drive: Ferrari Racing Legends sind quasi der Ferrari unter den Rennspiel-Entwicklern – wie passend.**

2008 in London gegründet, erwarben die Slightly Mad Studios bereits ein Jahr später das Entwicklerstudio Blimey Games (**GTR**, **GT Legends**). Gemeinsam entwarf man sodann die beiden von Kritikern wie Spielern gelobten Teile der **Need for Speed Shift**-Serie. Aktuell werkelt Slightly Mad neben **Ferrari Racing Legends** noch an einem weiteren viel beachteten, geradezu wegweisenden Titel: **Project C.A.R.S.** (die Abkürzung steht für „Community Assisted Race Sim") bindet alle Rennspiel-Fans aktiv in die Entwicklung ein. Zum einen dadurch, dass man sich finanziell an der Produktion beteiligen kann. Zum anderen durch ein umfassendes Feedback-System, mit dem die Entwickler die Meinungen der Spieler direkt in den Entstehungsprozess einfließen lassen. Slightly Mad nennt diese moderne Art der Software-Herstellung übrigens „World of Mass Development".



Der Traum für alle Rennspieler: **Project C.A.R.S.**, das Community-Projekt der Slightly Mad Studios.

Während die modernen Cockpits voller Anzeigen und Schnickschnack sind …

… kommen die Oldtimer-Ferraris mit weitaus kleineren Armaturen aus. Klasse: Das HUD lässt sich komplett abschalten.

Aufgrund von Lizenzproblemen heißt diese Strecke schlicht Cote d'Azur. Kenner bemerken aber sofort: Das ist der Straßenkurs von Monte Carlo.

hat Slightly Mad den Grip der Vehikel noch mal dezent verringert – was besonders auf der historisch korrekt nachgebauten Nordschleife für Schweißausbrüche sorgt.

**Apropos historisch, apropos Nordschleife:** Die 16 verfügbaren Strecken decken nahezu alle internationalen Pistenklassiker ab. Spa? Drin! Imola? Drin! Hockenheim? Auch drin! Hinzu kommt mit dem amüsant betitelten „Misty Loch" ein Fantasieszenario, das Sie rund um einen vernebelten Bergsee führt. Durch einen kleinen Trick multipliziert sich die Anzahl der Kurse nochmal: Denn jede Rennbahn existiert in mehreren authentischen Varianten. Sind Sie also im virtuellen Jahr 1961 auf dem Autodromo Nazionale Monza unterwegs, so erleben Sie das damalige Streckenlayout samt zweier Steilkurven. Und auch der digitale Fuhrpark dürfte bei Rennsport-Fans für nostalgische Hochgefühle sorgen: Die insgesamt 51 Karossen (ein Konzeptauto wurde im letzten Moment wieder gestrichen) decken das gesamte Ferrari-Portfolio ab – vom altehrwürdigen Dino über den legendären Testarossa bis hin zum aktuellen FF-Modell. Entsprechend ihrer speziellen Fahreigenschaften lenken sich die Hubraum-Giganten alle unterschiedlich: Während einige Fahrzeugtypen noch recht handzahm zu steuern sind, lässt sich der Formel-1-Renner von 2011 ohne Übertreibung als Furie auf Rädern bezeichnen. Zum Glück ist das Schadensmodell recht nachgiebig: So können Sie Ihren Untersatz zwar verbeulen und auch zum Überschlag bringen, mechanische Defekte sind aber nicht zu befürchten.

**„Wir liefern perfekte Autos aus",** so lautet eine der Ferrari-Maximen. Und deshalb ist es Ihnen auch im Spiel untersagt, irgendwie an den PS-Monstern herumzuschrauben. Einzig die Farbe der jeweiligen Karre lässt sich individuell verändern. Weitaus optionsreicher gibt sich der Mehrspieler-Modus: Replays aufzeichnen und teilen, die Topzeiten anderer Fahrer als Geist herunterladen, Online-Rennen gegen bis zu sieben weitere Ferraristi bestreiten – da kann man nicht meckern. Und wer keine Geselligkeit mag, der hat immer noch die KI-Piloten, mit denen er sich messen kann. Die gehen aggressiv, aber nicht so rambomäßig wie in **Shift 2** zu Werke. Und Fehler machen die CPU-Lenker auch: Bei unserer Probefahrt flog uns gleich mal ein Gegner frontal entgegen – er hatte seinen Ferrari an die Bande gesetzt und sich überschlagen. Hoffen wir mal, dass es uns zum Release des Spiels Ende April genauso geht und wir uns überschlagen – und zwar vor Freude. ❑



Sonnenaufgang am Misty Loch: Die Fantasiestrecke erinnert an den PlayStation-Klassiker **Gran Turismo**.

## „Für Ferrari-Anhänger: klasse! Für alle anderen Rennspieler: auch!"

*Thorsten Küchler*



Historisch korrekte Strecken, schicke Optik, simulationslastiges Fahrmodell: Man muss kein Ferrari-Fanatiker sein, um dieses Rennspiel zu mögen. Besonders die spannende Solo-Kampagne mit ihren ebenso authentischen wie abwechslungsreichen Missionen fährt im Genre ganz vorne mit. Schade allerdings, dass Slightly Mad die Helmkamera aus **Shift 2** nicht eingebaut hat – ich gehe schwer davon aus, dass EA sonst eine fiese Patentklage angestrengt hätte. Als Entschädigung sind die Cockpit-Nachbildungen fantastisch gelungen! Wenn Sie also schon immer am Steuer eines Ferrari sitzen wollten, sich das aber verständlicherweise nie leisten konnten, dann kommt hier der perfekte virtuelle Ersatz für dieses einzigartige Erlebnis.

**GENRE:** Rennspiel
**ENTWICKLER:** Slightly Mad Studios
**PUBLISHER:** Bigben Interactive
**TERMIN:** 20. April 2012

**EINDRUCK** **SEHR GUT**



Die Szene zu Wasser ist explosiv, allerdings nicht allzu interaktiv. Sie bedienen nur ein Bordgeschütz.

# Medal of Honor: Warfighter

**Von:** Sebastian Stange

Der neueste Ableger der Shooter-Serie setzt auf Drama und bewährte Ballerkost!

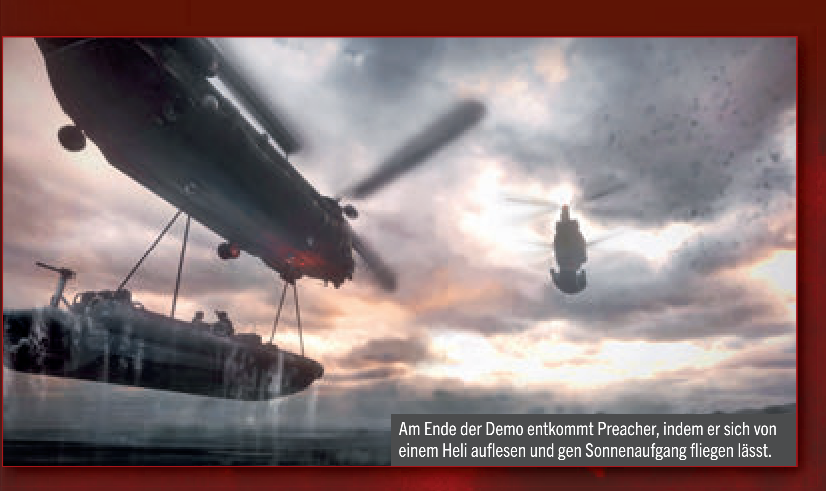
Die Bootsfahrt durch die überflutete und halb zerstörte Stadt ist wunderbar atmosphärisch und kurzweilig.

Anders als bei **Battlefield 3** stürzen hier keine kompletten Häuser ein. Vielmehr wird sehr viel Detailschaden gezeigt.

Wir durften im kalifornischen EA-Hauptquartier erstmals einen Blick auf **Medal of Honor: Warfighter** werfen. Vor und nach der Gameplay-Demo wurde Greg Goodrich, Produzent des Spiels, nicht müde, die Story des neuesten **Medal of Honor** zu betonen. Die liegt nämlich ihm, dem Team und seinen ganzen Militär-Beratern wirklich am Herzen. Es war Greg anzusehen, dass er das absolut ernst meint. Und tatsächlich ist die Thematik des neuen Spiels durchaus interessant. **Warfighter** will zeigen, wofür die Spezialeinheiten, deren Mitglieder Sie im Spiel verkörpern, eigentlich kämpfen. Was wartet auf sie daheim? Welche persönlichen Opfer bringen sie? Mit welchen privaten Konflikte haben sie zu kämpfen? Und wovor beschützen sie ihre Familien? Wieso gerade dieses Thema aufgegriffen wird, wieso das **Medal of Honor** von 2010 nicht ganz das Spiel ist, das Greg ursprünglich im Sinn hatte und woher der krasse Fokus auf Spezialeinheiten rührt? Um das zu beantworten, müssen wir einige Jahre zurückgehen!

**Kevin und Nate, zwei bedrohlich wirkende Muskelprotze**, sind aktive Tier-1-Elitekämpfer. Sie beraten die Entwickler in Sachen Realismus und Glaubwürdigkeit. Wir durften weder Fotos von den Typen machen noch ihre Aussagen mitschneiden. Nicht einmal bei ihren Vornamen sind wir uns wirklich sicher. Kevin und Nate gehören zur Elite der US-Streitkräfte. Sie bezeichnen sich selbst als Skalpell, mit dem die schlimmsten Bösewichte aus der Gesellschaft entfernt werden. Vieles, was die Jungs da erzählen, ist harter Tobak. Aber sie sprechen auch vom Frust, den sie empfinden. Etwa wenn sie tagelang in einem heißen, instabilen Land festsitzen, weil die Einsatzleitung aus politischen Gründen Missionen immer wieder aufschiebt. So erging es dem Duo vor etwa sieben Jahren. Irgendwann brauchten sie einen Ausgleich, um all diese Nervosität und diesen Frust zu verarbeiten. Die zwei Soldaten begannen, zu schreiben – sogenannte „Ventilbücher". Sie sammelten Geschichten und bemerkenswerte Situationen, verpackten sie in bissigen Humor und schrieben so gegen ihre Situation an. Irgendwann stand für sie fest: Das wird ein Buch! Ein Manifest dafür, was Elitekämpfer wie sie tun, wieso sie es tun und was sie dafür opfern. Namen, Orte und Details wurden verändert, der Rest aber sind echte Erfahrungen. Der Titel des Buches: **Warfighter**.

**Anfangs planten Kevin und Nate**, den Stoff als Buch oder Film zu veröffentlichen, doch dann gerieten die Autoren an Greg. Er war sofort Feuer und Flamme dafür, **Warfighter** zum Ego-Shooter zu machen. Das war 2006. Und eigentlich wäre **Warfighter** schon viel früher fertig geworden, wäre nicht ein anderes Spiel dazwischengekommen. Electronic Arts entschied sich nämlich,



Am Ende der Demo entkommt Preacher, indem er sich von einem Heli auflesen und gen Sonnenaufgang fliegen lässt.

## PC GAMES AM ABZUG

**Nach der Präsentation des Ego-Shooters lud EA zum Ballern ein – und zwar real! Am Schießstand!**



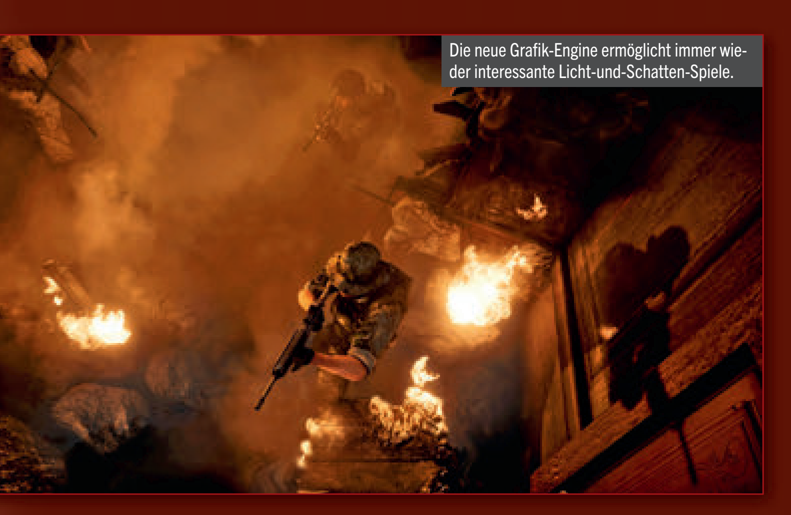
Wir feuerten anstelle virtueller Knarren tatsächlich echte Waffen ab, etwa Glock-Pistolen, LaRue-Karabiner und Scharfschützengewehre. Dazu gab es eine militärische Einweisung. Sehr beeindruckend und gefährlich, das alles. Doch so recht sprang der Funke bei Sebastian nicht über: „Es ist interessant, wie das so funktioniert. Die Körperhaltung, die vielen Details, das Regelwerk zum Umgang mit Waffen … aber ich empfand es nicht als die beste Unterhaltung. Da ziehe ich Spiele und die virtuellen Ballermänner vor." Und siehe da: Alle von Sebastian benutzten Waffen wird es auch im Spiel geben!



Bei Bekleidung, Ausrüstung und Vorgehensweise der Elitekämpfer legen die Macher viel Wert auf Realismus.

Mitten während eines Gefechts werden im Gebäude Bomben gezündet und ein Stockwerk bricht ein. Eine coole Szene!

die ganze Thematik der Spezialeinheiten und ihrer Geschichten nicht erst in **Warfighter** zu behandeln, sondern bereits im 2010er-**Medal-of-Honor**. Gregs Team musste dem Shooter also recht kurzfristig den Tier-1-Stempel aufdrücken. Für EA war das super, sorgte doch das erste Bild zum Spiel mit dem vollbärtigen Operator Dusty für Aufsehen. Für Greg bedeutete die Zeit jedoch Stress pur. Gerade erst hatte er den Kontakt zur Gemeinschaft der Elitekämpfer geknüpft und schon riskierte er, ihr Vertrauen zu enttäuschen: **Medal of Honor** zu dem zu machen, was Greg seinen neuen Freunden verspochen hatte, kostete ihn fast den Job. Dreimal reichte er seine Kündigung ein. Dreimal lenkte EA ein. Am Ende kam das Spiel in Militär-Kreisen wirklich gut an, wurde für seine Authentizität gelobt. „Genau so sieht unsere Arbeit aus!“, meinten die Berufskrieger. Wir Hobbykrieger störten uns aber an einigen Gameplay-Schwächen und ärgerlichen Bugs. Bei aller Authentizität – **Medal of Honor** war nicht perfekt.



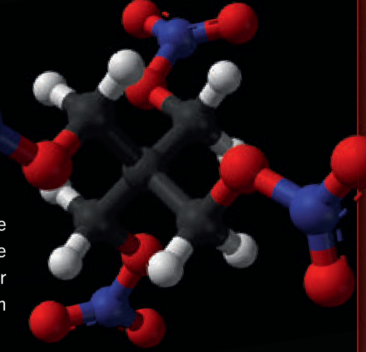
Die neue Grafik-Engine ermöglicht immer wieder interessante Licht-und-Schatten-Spiele.

**Warfighter will es nun besser machen** und Greg ist da guter Dinge. Es ist schließlich der Titel, den er seit 2006 machen will. Das Team hat viele Veteranen und aktive Elitekämpfer als Berater gewonnen und Greg kann endlich seine ursprünglich geplante Story erzählen. Und die ist ausgerechnet eine Beziehungsgeschichte. Der Demo-Level auf der Philippineninsel Basilan klingt vom Auftrag her allerdings ersmal nicht nach Ehe-Drama: Es gilt, während eines Tropensturms Geiseln aus der Hand der Rebellentruppe Abu Sajaf zu befreien. Der Einsatz beginnt mit einem Telefongespräch. Lana, die Frau des Spielhelden Preacher, ist mit ihren Nerven am Ende. Sie leidet darunter, dass er kaum Zeit für sie hat, lieber irgendwo den Weltenretter spielt. „Du glaubst, du kannst über Wasser gehen!“, wirft sie ihm vor. Als sie entnervt auflegt, scheint die Ehe fast gescheitert. Aber Preacher hat ganz andere Sorgen. Denn während der Anruf als atmosphärischer Einstieg abgespielt wird, ist er gerade dabei, eine Sprengladung am Eingang des Regierungsgebäudes anzubringen, in dem sich die Rebellen verschanzen. Im Hintergrund tobt der Sturm, eine Flut hat das Erdgeschoss knietief unter Wasser gesetzt. Als der Anruf endet, stürmen Sie in der Rolle von Preacher los.

**In den nächsten Minuten** folgt ein wilder Close-Quarter-Schusswechsel in holzgetäfelten Hallen, Treppenhäusern und Zimmern. Sofort wird klar, dass die Entscheidung für die Frostbite-2-Engine und gegen die Unreal Engine 3 eine gute Idee war. Die Action sieht nämlich klasse aus! Deckung zerbröselt unter

## PETN – SPRENGSTOFF, ARZNEI UND STORY-VEHIKEL

**Jeder Shooter braucht einen Bösewicht. In diesem Fall ist das die Bedrohung durch einen Sprengstoff!**



PETN steht für Pentaerythrityltetranitrat oder auch Nitropenta und ist ein gängiger Sprengstoff. Obendrein ist PETN auch ein medizinischer Wirktstoff, der etwa gegen Angina Pectoris eingesetzt wird. Das Fiese an PETN: Der Sprengstoff lässt sich gut verbergen und ist leicht beschaffbar. Seit einigen Jahren gibt es den unangenehmen Trend innerhalb der Terrorszene, auf PETN zu setzen. Die Ladung des „Schuh-Bombers“, der 2001 an Bord eines Flugzeugs versuchte, eine in seinem Schuh versteckte Bombe zu zünden? PETN! Die Eigenbau-Sprengladung, die ein Typ Ende 2009 an Bord einer Maschine nach Detroit zünden wollte? PETN! Die zwei Briefbomben, die im Oktober 2010 auf ihrem Weg nach Chicago an Bord zweier Flugzeuge gefunden wurden? PETN! Die Bedrohung durch diesen Sprengstoff zieht sich wie ein roter Faden durch die Story von **Warfighter**. Das Zeug ist, glaubt man den Tier-1-Jungs, eine ganz fiese Terror-Waffe und eine schreckliche Gefahr für die westliche Welt. Um das zu beurteilen, fehlt uns das Fachwissen. Bei einer Sache sind wir uns aber verdammt sicher: Wetten, es wird im Spiel auch einen Flugzeuglevel geben? Wetten?!

## DER MEHRSPIELERMODUS WIRD INTERNATIONAL!

**„Medal of Honor goes global!" – dieses Motto gilt nicht nur für die Solo-Kampagne. Im Multiplayer treten internationale Sonderkommandos gegeneinander an!**

Noch wollen die Entwickler nicht viel über den Mehrspielermodus verraten. Doch so viel steht fest: Er wird diesmal von Danger Close entwickelt, die auch den Solo-Modus machen. Im Vorgänger entwickelte DICE den Mehrspielermodus. Diesmal kämpfen nicht Soldaten gegen Taliban, sondern zwölf Spezialeinheiten aus zehn Ländern. In sogenannten Blau-gegen-Blau-Szenarien treten die eigentlich verbündeten Trupps gegeneinander an. Wir sind gespannt, ob die Entwickler diesen Modus angesichts ihres Realismus-Anspruchs tatsächlich wie ein echtes Militär-Manöver aufziehen: Schießen Sie also mit Platzpatronen und elektronischer Treffer-Registrierung aufeinander? Oder spielt sich dieser Modus wie ein genreübliches Gefecht mit scharfen Waffen? Und welche Spielmechaniken erwarten uns darin? Darüber schweigt Danger Close eisern. Immerhin enthüllte das Team fünf der zwölf spielbaren Einheiten!

**Polen**
**GROM**
**G**rupa **R**eagowania **O**peracyjno-**M**anewrowego (Reaktionsgruppe für operative Manöver). „Grom" ist Polnisch für „Donner".
**Motto:**
**„Tobie Ojczyzno!"**
(Für dein Heimatland)

**Deutschland**
**KSK**
Das **K**ommando **S**pezial**k**räfte wurde 1996 aufgestellt und beteiligte sich an Einsätzen in Jugoslawien und Afghanistan.
**Motto:**
**„Facit Omnia Voluntas!"** (Der Wille entscheidet)

**Großbritannien**
**SAS**
Der **S**pecial **A**ir **S**ervice der britischen Armee wurde bereits 1941 während des Zweiten Weltkriegs aufgestellt.
**Motto:**
**„Who dares wins!"**
(Wer wagt, gewinnt)

**Australien**
**SASR**
Das **S**pecial **A**ir **S**ervice **R**egiment gibt es seit 1964. Es ist in seiner Struktur stark an das britische Vorbild SAS angelehnt.
**Motto:**
**„Who dares wins!"**
(Wer wagt, gewinnt)

**USA**
**Navy SEALs**
Der Name SEAL steht für **Se**a, **A**ir und **L**and – die Einsatzorte der 1962 gegründeten Marine-Spezialeinheit.
**Motto:**
**„The only easy day was yesterday!"**
(Der einzig leichte Tag war gestern)

Gewehrfeuer, Granaten zerfetzen die Umgebung, Wasser spritzt auf, Leuchtfackeln blitzen grell und sorgen für realistische Schattenspiele. Auch die Animationen der KI-Kameraden sind sehenswert. Alles in allem wirkt das Spiel optisch sehr rund, sehr stimmig. An die technische Brillanz von **Battlefield 3** kommt es aber nicht heran. Vielleicht liegt es daran, dass die PS3 hier Lead-Plattform ist. Vielleicht liegt es aber auch nur daran, dass der Level recht dunkel ist.

**Der Spielverlauf bietet allerdings kaum Überraschungen.** Sie stürmen mit Ihrem Team durch das besetzte Gebäude. Die Terroristen versuchen dabei, Sie zu flankieren, und gehen selbstständig in Deckung. Als sonderlich clever erschienen uns die Gegner jedoch nicht. Immerhin: Wir bemerkten keine Stellen, an denen immer wieder neue Widersacher auftauchten. Dafür erlebten wir manche Skript-Sequenz. Da zünden die Terroristen etwa Bomben, um eine Etage zum Einsturz zu bringen, was hübsch als Zeitlupen-Sturz inszeniert wird, aber spielerisch absolut irrelevant bleibt. Später, als die Geiseln befreit sind, folgt eine Geschütz-Sequenz an Bord eines Schlauchboots. Mit dem rasen Sie durch das Überschwemmungsgebiet – zwischen versunkenen Häusern und Baumwipfeln hindurch. Das ist seichte Kost, sieht aber wirklich toll aus. Die Szenerie ist wunderbar surreal. Als eine Welle dann Häuser aus ihren Fundamenten reißt und Sie nur knapp mit einem Hubschrauber entkommen, der Sie in den Sonnenaufgang fliegt, da ist Warfighter regelrecht dramatisch.

**Die Baller-Mechanik des Spiels** unterscheidet sich kaum von der des Vorgängers. Neu sind Zusatz-Zielvorrichtungen, wie sie auch von echten Spezialeinheiten genutzt werden. Manche Waffen haben etwa ein Rotpunktvisier über dem Zielfernrohr oder Kimme und Korn an der Seite der Waffe. Das erlaubt effektive Feindbegegnungen auf alle Distanzen. Die größte Neuerung ist jedoch die Durchbruchsmechanik an verschlossenen Türen. Hier wählen Sie per Mini-Menü aus vier Taktiken. Sie können eine Sprengladung anbringen, die Tür eintreten, eine Splitter- oder Blendgranate werfen. Jede Aktion soll sich anders abspielen und andere Resultate bringen. Bei Geiseln im angrenzenden Raum empfiehlt sich die Blendgranate. Wir erlebten das und konnten uns ein Grinsen nicht verkneifen. Das auf den Wurf der Granate folgende Stürmen des Raumes in Zeitlupe erinnerte uns extrem an **Call of Duty: Black Ops**.

**Was wir bislang von Warfighter sehen konnten**, war nur ein kleiner Ausschnitt. Im fertigen Spiel werden Sie Einsatzorte auf aller Welt besuchen – überall da, wo Spezialeinheiten in den letzten Jahren gegen Terroristen kämpften. Unter anderem geht es beispielsweise nach Somalia. Diese Abwechslung freut uns ebenso wie die Tatsache, dass die Demo insgesamt sehr rund und kurzweilig wirkte. Sie war zwar nicht allzu innovativ, dafür vermittelte der gezeigte Level den Eindruck, dass **Warfighter** einen Solo-Modus bieten könnte, wie wir ihn uns bei **Battlefield 3** erhofft hatten: komplexer, abwechslungsreicher und fordernder. Fraglich bleibt, wie die Entwickler ihre viel beschworene Story umsetzen. Denn abgesehen vom aufgezeichneten Anruf zu Beginn war in der uns gezeigten Demo nichts von Preachers Ehe-Drama zu spüren. ❑



Das neue Setting mit Einsätzen auf der ganzen Welt steht der Serie. Nur ein Schauplatz ist auf Dauer öde!

### „Der Solo-Modus hinterlässt einen tollen Eindruck!"

*Sebastian Stange*

Schön, dass **Warfighter** bislang derart rund wirkt. Der Demo-Level hat mich zwar nicht umgehauen oder ernsthaft überrascht; was ich sah, unterhielt aber prima. Grafik, Gefechte, Abwechslung, Stimmung – da sehe ich wenig Grund zur Sorge. Nur etwas linear wirkte das Gezeigte. Hoffentlich geht es nicht nur schnurgerade durch die Levels. Viel Freiheit, Alternativrouten, Entscheidungen – das muss sein! Allerdings wurde die Story bis auf den Start der Demo nicht aufgegriffen und ich frage mich, ob sie mich im fertigen Spiel wirklich packt. Auch die Mitarbeit der Tier-1-Kämpfer ist mir schnuppe. Es ist ein Spiel! Solange es vor allem ums Ballern geht, ist's mir gleich, ob ich einen 08/15-Soldaten oder Elitekämpfer spiele.

**GENRE:** Ego-Shooter
**PUBLISHER:** Electronic Arts
**ENTWICKLER:** Danger Close
**TERMIN:** 25. Oktober 2012

**EINDRUCK** **SEHR GUT**

Auf den ersten Blick wirkt **Warlock** wie eine Modifikation für **Civilization 5**. Und teilweise spielt es sich sogar wie eine.

# Warlock – Master of the Arcane

**Von:** Viktor Eippert

Erwartet uns hier nur ein müder Civilization-Klon im Fantasy-Gewand? Wir spielten Probe.

Sämtliche Schmieden, Rüstkammern und Baracken in unserem Reich laufen auf Hochtouren. Zivile Projekte müssen bis auf Weiteres warten. Stattdessen bilden wir immer mehr Schwertkämpfer, Bogenschützen und Pikeniere aus. Wir brauchen jeden Mann, immerhin befinden wir uns im Krieg! Als wir unvorsichtig waren und eine unserer Grenzstädte unzureichend bewachen ließen, ergriff Rjahk, Anführer der Untotennation nebenan, die Gunst der Stunde und luchste uns die besagte Stadt ab. Das lassen wir natürlich nicht auf uns sitzen!

In **Warlock – Master of the Arcane** lenken wir als mächtiger Zauberer die Geschicke unseres eigenen Reiches und balgen uns mit anderen Magiern auf einer zufallsgenerierten Spielkarte aus hexagonalen Landfeldern um den begrenzten Siedlungsraum. Das dem zugrunde liegende Spielprinzip orientiert sich stark am Strategieklassiker **Master of Magic** (siehe Kasten) und packt eine ordentliche Portion **Civilization 5** dazu. Folglich legen wir zu Beginn einer Partie die Startparameter (Kartengröße, Spielerzahl, Schwierigkeitsgrad) fest und wählen einen von zwölf Magiern – jeder davon mit anderen Vorteilen. Sagt uns die Auswahl gar nicht zu, dürfen wir uns auch einen individuellen Merlin-Verschnitt basteln.

Ausgehend von einer kleinen Siedlung erkunden wir dann Runde für Runde die Welt, besiedeln die Umgebung mit neuen Siedlungen, führen diese zu Wohlstand und verteidigen unser Reich vor umher-



Bunt schimmernde Linien symbolisieren den Einzugsbereich der Städte eines Reiches.



Kämpfe werden direkt auf der Landkarte ausgetragen.

## WARLOCKS VORBILD …

**Dieser Rundenstrategie-Klassiker wurde 1994 von Microprose veröffentlicht. Ein offizieller Nachfolger steht bis heute aus.**

**Master of Magic** war im Endeffekt eine Mischung aus zwei weiteren Microprose-Klassikern: **Civilization** (Karte, Aufbau, Stadtbau) und **Master of Orion** (verschiedene Völker, individualisierbare Anführer). Der Spielablauf glich dabei **Civilization**, allerdings spielte **Master of Magic** in einem Fantasy-Universum. Und zwar mit allem, was dazu gehört: Magie, Alchemie, Heldeneinheiten und Fabelwesen. Trotz der uralten Grafik ist der Klassiker selbst heute noch spielenswert.

**Tipp:** Über die Klassiker-Verkaufsplattform Good Old Games (www.gog.com) ist **Master of Magic** für knapp 5 Euro erhältlich.



Master of Magic

## … UND SEIN DIREKTER KONKURRENT

**Im August 2010 erschien bereits ein Spiel, dass sich an Master of Magic orientierte: Elemental: War of Magic.**

Mit **Elemental: War of Magic** versuchte sich bereits ein anderer Entwickler an einer Interpretation von **Master of Magic**. Entwickler Stardock (**Galactic Civilization 2**) trumpfe dabei sogar mit vielen interessanten Ideen auf. Am Ende sollte das jedoch nichts bringen, da der Titel reichlich unfertig auf den Markt kam und entsprechende Enttäuschung auslöste.

**Derzeit arbeitet Stardock** an dem eigenständig lauffähigen Add-on **Elemental: Fallen Enchantress**. Der Titel soll dieses Jahr noch erscheinen, eine überstürzte Veröffentlichung will man diesmal aber vermeiden. Daher läuft derzeit schon die zweite Beta-Phase, allerdings exklusiv für Vorbesteller.

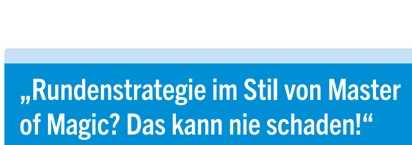

Elemental: War of Magic

ziehenden Monstern und gegnerischen Spielern. Bei der Umsetzung der Kämpfe diente den Entwicklern eindeutig **Civ 5** als Inspirationsquelle: Auf jedem Hexfeld darf nur eine Einheit gleichzeitig stehen und die Truppen werden in Nah- und Fernkämpfer gegliedert. Haudraufs dürfen sich mit Gegnern auf einem angrenzenden Feld kloppen, wobei beide Parteien Schaden erleiden. Fernkämpfer, Schiffe und magiebegabte Einheiten können hingegen ein Mal pro Runde über mehrere Felder hinweg feuern, ohne die Gegenwehr des Feindes fürchten zu müssen. Entscheidend ist daher eine optimale Aufstellung auf dem vergleichsweise begrenzten Raum – besonders bei Stadtbelagerungen kann eine gut platzierte Einheit über den Sieg entscheiden.

**Eine Story-Kampagne** oder Szenarien fehlen **Warlock**, für kurzfristige Ziele abseits des Gesamtsieges sorgen lediglich Zufalls-Quests. Diese beauftragen uns mit dem Bau eines bestimmten Gebäudes oder schicken uns auf die Jagd nach Monstern. Erfüllen wir eine Aufgabe innerhalb des Zeitlimits, gibt es als Belohnung Goldstücke oder Manakristalle. Mit dem Gold finanzieren wir Unterhalt und Ausbildung unserer Armee, das Mana dient für Zaubersprüche. Dank Magie päppeln wir verwundete Einheiten mit Heilzaubern auf, heizen Feinden mit Feuerbällen ein oder beschwören magische Kreaturen zur Verstärkung unserer Armee. Die Anzahl an möglichen Zaubersprüchen pro Runde hängt jedoch nicht nur vom Vorrat an Manakristallen ab, auch die Wirkdauer des jeweiligen Zauberspruchs müssen wir beachten. Simple Spruchformeln können mehrfach pro Runde genutzt werden, mächtige Zauber wie den Feuersturm muss unser Magier hingegen mehrere Runden lang vorbereiten.

**Neue Zaubersprüche** erhalten wir mittels Forschung, die wir wiederum durch den Ausbau unserer Städte steigern. In diesem Punkt hebt sich **Warlock** von gängigen Rundenstrategiespielen der Marke **Civ** ab. Neue Gebäude werden nämlich nicht in der Stadt errichtet, sondern auf der Spielkarte im Umkreis der Stadt. Ein cleveres Prinzip, das uns wegen des begrenzten Bauplatzes zum Priorisieren zwingt. Errichten wir eine Farm, um unsere Nahrungsversorgung zu steigern, oder doch lieber eine Schmiede, die unseren Truppen stärkere Rüstungen verpasst? Auch sonst haben die Entwickler ein paar Ideen in petto – ein Mehrspielermodus wird **Warlock** zur Veröffentlichung jedoch fehlen. Den wollen die Entwickler später noch nachreichen. ❑


Über Portale erreichen wir unwirtliche Paralleldimensionen, die von mächtigen Monstern bevölkert werden.



### „Rundenstrategie im Stil von Master of Magic? Das kann nie schaden!“

*Viktor Eippert*

„Ist das etwa eine Mod für **Civilization 5**?“ „Spielst du schon wieder **Civ**?“ Diese und ähnliche Fragen hörte ich beim Spielen von **Warlock** immer wieder von Kollegen, die an meinem Arbeitsplatz vorbeimarschierten. Kein Wunder, **Warlock** sieht **Civ 5** wirklich zum Verwechseln ähnlich. Und es löst auch eine ähnliche Faszination aus. In der quasi komplett fertigen Vorschauversion mangelte es **Warlock** allerdings an Abwechslung und Langzeitmotivation. Die gerade mal drei verschiedenen Völker sind recht schnell erprobt, viele der Zauber sind unnütz und die Zufallsaufgaben nutzen sich furchtbar schnell ab. In die gleiche Liga wie **Civilization 5** und **Master of Magic** wird es **Warlock** daher ziemlich sicher nicht schaffen.

**GENRE:** Rundenstrategie
**PUBLISHER:** Paradox Interactive
**ENTWICKLER:** Ino-Co Plus
**TERMIN:** 2. Quartal 2012

**EINDRUCK** **GUT**

Jäger und Bomber kreisen während der Einsätze nicht nur ständig über Ihren Köpfen, Sie dürfen die Maschinen auch selbst fliegen.

Passend zum Szenario steigen Sie in allerlei Kriegsmaschinerie aus dem zweiten Weltkrieg.

Streckenweise beeindruckt die Optik von **Iron Front**. Die Arma-Engine leistet gute Dienste bei der Darstellung der weitläufigen Landschaften.

# Iron Front: Liberation 1944

**Von:** Robert Horn

Das Arma-Spielprinzip landet im Zweiten Weltkrieg. Eine gelungene Mischung?

Der Zweite Weltkrieg wurde aus spielerischer Sicht erschöpfend behandelt. Die **Call of Duty**-, **Medal of Honor**-, **Company of Heroes**- und **Brothers in Arms**-Serien dieser Welt ließen uns jeden nur erdenklichen Abschnitt dieses furchtbarsten aller Kriege mit heroischer Coolness nachspielen und uns in optischer Wucht den ganzen gottverdammten Krieg alleine gewinnen. Realistisch war das nie.

**Realitätsnähe**, die ist bei den großen Produktionen irgendwie out. Zu ernst, zu schwer, zu trocken, zu kleine Zielgruppe. Realistisch hat es die **Arma**-Serie mit einem modernen Szenario versucht und damit einen Kreis hartnäckiger Fans geschaffen, die auf Bedienkomfort und bildgewaltige Action pfeifen und stattdessen lieber simulierte Konflikte erleben. Genau für diese Zielgruppe erscheint nun **Iron Front**. Gemacht von ehemaligen **Arma 2**-Moddern, gebaut mit der **Arma 2**-Engine, angesiedelt im Zweiten Weltkrieg. Ultrarealistisch soll es sein, sagt der Hersteller.

**Iron Front** thematisiert den Krieg zwischen Deutschland und Russland. 1944 wird die Wehrmacht durch die russische Sommeroffensive immer weiter zurückgedrängt und nahezu vollständig aufgerieben. Sie erleben beide Seiten dieses Konflikts, kämpfen auf russischer Seite in acht Missionen gegen den Widerstand an der Weichsel, dem letzten Hindernis auf dem Weg nach Polen. Auf deutscher Seite schlüpfen Sie in die Haut des Infanteriesoldaten Karl Neumann und müssen um je-


Typisches Problem: Entweder trifft die KI über große Entfernung zielgenau, oder sie sieht den Feind vor der Nase nicht.


Mit einem Trupp russischer Soldaten befreien wir ein Dorf aus deutscher Hand. Trotz einiger KI-Schwächen spannend!

Die Komplexität von **Iron Front** am Beispiel einer Panzerfahrt: Das Ungetüm können Sie sowohl als Fahrer, Kommandant, MG- oder Bordschütze betreten. Die Befehle für Ihre Mitfahrer geben Sie über ein kleines, unübersichtliches Menü links.

Wer möglichst realistisch spielen will, der wählt die Ego-Perspektive in Fahrzeugen. Die erleichtert das Zielen, bietet aber so gut wie keine Übersicht. Meist starren Sie durch einen kleinen, furchtbar engen Sehschlitz.

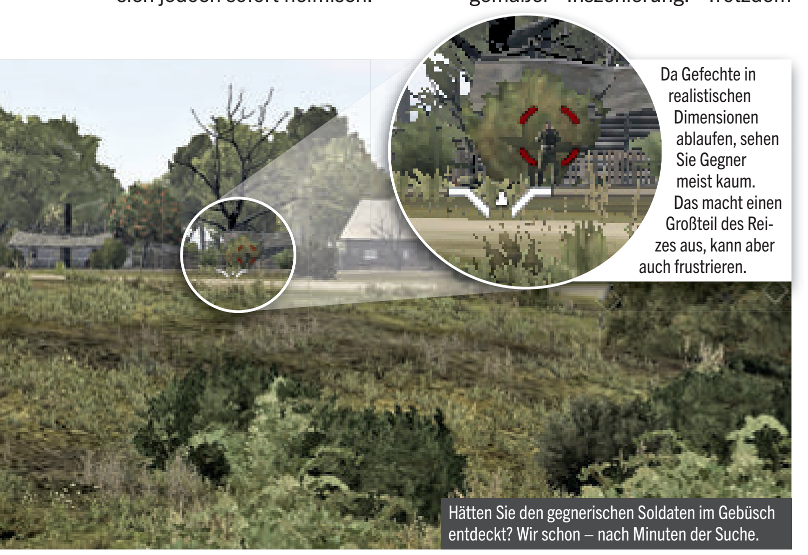
Auf einen Blick sehen Sie hier die Ausrichtung Ihres Panzers, Blickrichtung der Schützen und Nachladezeit Ihres Hauptgeschützes.

Im virtuellen Krieg sind Sie nie allein, befehligen selbst eine Vielzahl von Einheiten. Die navigieren Sie mithilfe der F-Tasten und des Mausrads. Das klappt meist zufriedenstellend, oft zickt die KI aber auch rum.

Eines Ihrer wichtigsten Werkzeuge ist die Missionskarte, die alle Ziele und Einheiten anzeigt. Darauf navigieren Sie Ihre Truppen, koordinieren Zangenbewegungen und geben Angriffsbefehle.

den Meter Boden kämpfen. Typisch für diese Art von Spiel sind Sie in den Missionen nicht nur zu Fuß unterwegs, sondern steigen auch in historisch korrekt nachgebaute Kampfvehikel wie T-34-Panzer und Stuka-Kampfflugzeuge oder bedienen Katjuschas, die berüchtigten Stalinorgeln. Außerdem kommandieren Sie oftmals einen eigenen Trupp an Soldaten, um in den groß angelegten Schlachten die Oberhand zu behalten. Genretypisch finden Kämpfe in riesigen Gebieten über große Entfernungen statt und der Bildschirmtod tritt oft gnadenlos schnell ein. Das mag Einsteiger frustrieren, **Arma**-Veteranen fühlen sich jedoch sofort heimisch.

**Einige Missionen** konnten wir mit einer Probeversion von **Iron Front** schon selbst anspielen. So erlebten wir aufseiten der Deutschen einen Hinterhalt feindlicher Einheiten, säuberten mit russischen Kameraden ein Dorf voller Scharfschützen und zerlegten mit einer Kompanie russischer T-34-Panzer befestigte deutsche Stellungen. Die Verwandtschaft mit **Arma 2** kann **Iron Front** zu keiner Sekunde verleugnen. Soll heißen: Auch **Iron Front** ist sperrig, verweigert sich ebenso wie sein großer Bruder jedem modernen Gestaltungsansatz und nervt mit umständlichen Tastaturbefehlen, hakeliger Steuerung und unzeitgemäßer Inszenierung. Trotzdem geben sich die Entwickler sichtlich Mühe, Missionen mit Zwischensequenzen und spannenden Wendungen ordentlich zu inszenieren und den Spieler sogar hin und wieder vor moralische Entscheidungen zu stellen. Das macht Laune, vor allem da uns bei unseren Einsätzen kaum grobe Fehler im Spiel aufgefallen sind, für die die **Arma**-Serie nun mal gefürchtet ist. Außerdem lassen die anspruchsvollen Schießereien über mehrere hundert Meter gehörig Spannung aufkommen, die Sie so in keinem **Call of Duty** dieser Welt erleben werden. Denn in **Iron Front** bedeutet meist eine falsche Enscheidung schon das Aus, ein unvorsichtiger Schritt aus der Deckung, ein zu hastiges Vorgehen hat den sicheren Bildschirmtod zur Folge. Leider – und das ist die Krux bei jedem **Arma**-Spiel – macht die Technik oft einen Strich durch die ansonsten solide Taktik-Rechnung. Davon bleibt auch **Iron Front** nicht verschont und sorgt mit holpriger KI und altbackener Truppensteuerung immer wieder für Frust. Da die künstliche Intelligenz in **Iron Front** dynamisch reagiert, kann es außerdem vorkommen, dass Sie selbst dem Geschehen hinterherrennen und der Krieg im wahrsten Sinne des Worten an Ihnen vorbeizieht. Bis das Spiel in den Handel kommt, ändert sich das aber hoffentlich noch. ❑



Da Gefechte in realistischen Dimensionen ablaufen, sehen Sie Gegner meist kaum. Das macht einen Großteil des Reizes aus, kann aber auch frustrieren.

Hätten Sie den gegnerischen Soldaten im Gebüsch entdeckt? Wir schon – nach Minuten der Suche.

## „Taktisch höchster Anspruch, getrübt durch Design aus der Hölle“

*Robert Horn*



Ich finde, es gibt zu wenig gute Kriegsspiele. Damit meine ich nicht diesen Hurra-Action-Krawall namens **Call of Duty**. Ich rede von Spielen, die keine Fehler verzeihen, das eigene Überleben zum höchsten Gut erklären und diese grandiose Spannung erzeugen, die entsteht, wenn man wirklich um das eigene virtuelle Leben kämpft. Geschafft haben das bisher nur wenige, darunter die **Arma**-Serie, die aber unter altbackener Steuerung, Designschnitzern und der Verweigerung jeglicher Modernisierung leidet. **Iron Front** droht das gleiche Schicksal, auch wenn die Ansätze des Spiels vielversprechend sind. Etwas frischer Design-Wind könnte aus **Iron Front** einen taktischen Leckerbissen und kein bleischweres Nischenprodukt machen.

**GENRE:** Taktik-Shooter
**PUBLISHER:** Deep Silver
**ENTWICKLER:** X1 Software
**TERMIN:** 12. Mai 2012

**EINDRUCK** **OKAY**



Gebäude in der Basis wirken aufeinander. So verstärken nahe Kraftwerke die Tiberium-Produktion. Kluges Platz-Management ist daher unumgänglich.

Im Kölner EA-Hauptquartier stellten uns Produzent Martin Löhlein (Mitte) und Dirk Ringe von Phenomic (rechts) ihr neues Browserspiel vor.

# Command & Conquer: Tiberium Alliances

**Von:** Peter Bathge

Der Krieg zwischen GDI und Nod erreicht ein neues Schlachtfeld: Ihren Browser.

## MINI-FAQ

**Wo bekomme ich das Spiel?**
Seit Mitte März läuft die offene Beta (ohne Nod): http://alliances.commandandconquer.com

**Welche Gebühren fallen an?**
Das Spiel ist gratis. Es fallen keine monatlichen Gebühren an.

**Welche Vorteile haben zahlende Spieler?**
Gegen echtes Geld erwerben Sie für den Bau benötigte Rohstoffe sowie zusätzliche Kommandopunkte, um häufiger Gegner anzugreifen.

**Welches Vollpreis-Spiel ist damit vergleichbar?**
In der Zukunft Gebäude bauen und Schlachten schlagen, das geht auch in **Anno 2070**.

W**ing Commander**, **Dungeon Keeper**, **System Shock**, **Lands of Lore** – die Rechte für diese brachliegenden Spieleserien liegen bei Electronic Arts. Die Rufe der Fans nach Fortsetzungen ignoriert der Publisher gerne. Wenn dann doch eine Serie von der Resterampe ihren Weg in die Moderne findet, dann als Free2Play-Verwurstung. So geschehen mit dem Browserspiel **Lord of Ultima**, das beim **Spellforce**-Entwickler Phenomic entstand. Jetzt hat das Ingelheimer Studio von dem **Siedler**-Erfinder Volker Wertich den nächsten Serienfisch an Land gezogen: **Command & Conquer**.

**Mit der Science-Fiction-Mär** um Kultbösewicht Kane hat **Tiberium Alliances** nur am Rande zu tun. Das Browser-Aufbauspiel übernimmt lediglich Einheiten und Gebäude wie Mammut-Panzer oder Raffinerien. Eine Hintergrundgeschichte und spannende Missionen fehlen. Sie entscheiden sich zu Beginn für GDI oder Nod und wählen Ihre Startposition auf einer tortenförmigen Weltkarte aus. Das Spielziel ist es, eine Basis aufzubauen, Gegner zu bekämpfen und sich in die Mitte der Karte vorzuarbeiten. Dort existieren eine Reihe von Kontrollpunkten. Befinden sich diese mehrere Tage lang im Einflussgebiet Ihrer Basis oder der Ihrer Verbündeten (Spieler dürfen sich zu Allianzen inklusive eigener Foren zusammenschließen), gewinnen Sie die Runde.

**Bevor es so weit ist,** vergehen Monate; **Tiberium Alliances** ist so konzipiert, dass Sie pro Tag eine halbe Stunde lang den Browser anwerfen, um Rohstoffe einzusammeln, Gebäude zu verbessern und Einheiten zu rekrutieren. Schöner Unterschied zu anderen Browserspielen: Gebäude entstehen ohne Wartezeit, Sie sehen sofort die Ergebnisse Ihrer Arbeit, ohne dass Stunden bis zur Fertigstellung vergehen.

**Auch bei der Zerstörung von Lagern** der KI-kontrollierten Tiberium-Mutanten oder anderer Spieler sehen Sie Ihren automatisch agierenden Truppen direkt zu. Ihr Heer staffeln Sie in vier Wellen mit je fünf Plätzen, die zeitlich versetzt angreifen. Es gilt, die Stärken der Einheiten (Flugzeuge knacken Panzer, MG-Türme vernichten Infanteristen, Raketenbuggys zerstören Gebäude) in einer Art Tower-Defense-Puzzle klug auszuspielen. Für Siege erhalten Sie Forschungspunkte, mit denen Sie mächtigere Einheiten freischalten. Die Kosten sind aber astronomisch, der für Onlinespiele typische „Grind" (ein sich ständig wiederholender Spielablauf zum Zweck der Rohstoffgewinnung) ist allgegenwärtig und notwendig. ❑



Die Mutanten schützen ihre Basen ebenso wie die Spieler mit einem Abwehrgürtel aus Mauern, Geschützen und Einheiten.

**„Das C&C im Titel ist irreführend: Hier gibt's nur Browser-Standardkost."**



*Peter Bathge*

**Tiberium Alliances** weist gute Ideen auf: Die Kämpfe sind im späteren Spielverlauf dezent taktisch und die Action (der Bau von Gebäuden, der Kampf gegen menschliche Gegner) findet dann statt, wenn ich eingeloggt bin, und nicht während meiner Offline-Zeit. Dennoch hat mich die spielerische Armut des Spiels nach dem temporeichen Beginn schnell gelangweilt: Ich verbessere meine Gebäude, um mehr Einheiten zu besitzen und immer stärker bewachte Gegnerbasen auszuschalten, wodurch ich mehr Rohstoffe erhalte, um meine Gebäude weiter zu verbessern. Wer sich für solch ein Schmalspur-Gameplay begeistert und nach einem Strategie-Fix für zwischendurch sucht, darf trotzdem reinschauen, zumal das Bezahlmodell fair ist.

**GENRE:** Aufbau-Strategie
**ENTWICKLER:** EA Phenomic
**PUBLISHER:** Electronic Arts
**TERMIN:** 2. Quartal 2012

**EINDRUCK** **OKAY**

www.alternate.de

ASRock

Spiel deinen **eigenen Stil.**

Hol dir die **3D-Spielerfahrung,** die du immer wolltest.




999,–

## ASRock VISION 3D 252B/B

- PC-System • Intel® Core™ i5-2520M (2,5 GHz)
- NVIDIA GeForce GT 540M • 8 GB DDR3-RAM
- 750-GB-HDD • Blu-ray-Combo • Gigabit-LAN
- WLAN • 8-Kanal-HD-Sound

S4IR31



82,90

## ASRock 970 Extreme4

- ATX-Mainboard • Sockel AM3+ • AMD 970 Chipsatz
- Gigabit-LAN • FireWire • USB 3.0 • 4x DDR3-RAM
- 5x SATA 6Gb/s • 1x eSATA
- 3x PCIe 2.0 x16, 2x PCIe 2.0 x1, 2x PCI

GAER03

119,90

## ASRock Z68 Extreme3 Gen3

- ATX-Mainboard • Sockel 1155 • Intel® Z68 Express Chipsatz
- Gigabit-LAN • HD-Sound • 4x DDR3-RAM • 2x SATA-RAID 6Gb/s
- 4x SATA-RAID 3Gb/s • eSATA • 2x PCIe x16, 2x PCIe 2.0 x1, 2x PCI

GRER25

84,90

## ASRock Z68 Pro3 Gen3

- ATX-Mainboard • Sockel 1155 • Intel® Z68 Express Chipsatz
- Intel® GMA HD 2000/3000 Grafik • Gigabit-LAN • USB 3.0
- HD-Sound • 4x DDR3-RAM • 2x SATA 6Gb/s, 4x SATA 3Gb/s
- 1x PCIe 3.0 x16, 3x PCIe 2.0 x1, 2x PCI

GRER27

Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebot gültig bis 11.04.2012

**Bestellhotline: Mo-Sa 8-20 Uhr**

**01805-905040***




ALTERNATE GmbH | Philipp-Reis-Straße 9 | 35440 Linden | Fon: 01805-905040* | Fax: 01805-905020* | mail@alternate.de

* 14 Cent/Minute aus dem deutschen Festnetz / powered by QSC, max. 42 Cent/Minute aus Mobilfunknetzen

## MINI-FAQ

**Wo bekomme ich das Spiel?**
Sobald **Otherland** verfügbar ist, wird man es – einen bestehenden Accout bzw. die Anmeldung bei Gamigo vorausgesetzt – kostenlos über de.gamigo.com herunterladen können. Wer sich für eine zu erwartende Beta-Phase vorregistrieren will, kann das über die Seite otherland.gamigo.com tun.

**Welche Gebühren fallen an?**
**Otherland** ist ein Free2Play-Titel, wird also prinzipiell kostenlos spielbar sein.

**Welche Vorteile haben zahlende Spieler?**
Ob bzw. welche Items oder In-Game-Währung für bare Münze verkauft werden, ist noch nicht bekannt.

**Welches Vollpreis-Spiel ist vergleichbar?**
Die Spielmechanik erinnert an typische MMORPGs wie **World of Warcraft**, die aufwendige Optik ist mit moderneren Titeln wie **Aion** vergleichbar.

Bläulich schimmernde digitale Artefakte erinnern stets daran: Diese Realität ist nur virtuell.

# Otherland

**Von:** Stephan Freundorfer

Tad Williams entwirft in seinem Sci-Fi-Epos zahlreiche virtuelle Welten. Einige davon werden bald spielerische Realität.

Es ist ein bislang wenig beachtetes Mammutprojekt, das da in Singapur endlich erkennbare Formen annimmt: Seit sechs Jahren arbeitet die bunt gemischte Entwickler-Truppe von REAL U, einem Studio des Hamburger Publishers dtp entertainment, am Action-MMORPG **Otherland**, das auf der gleichnamigen Cyberpunk-Tetralogie des US-Autors Tad Williams basiert. 30 Millionen Euro soll die Entwicklung bereits verschlungen haben, nicht zuletzt diese enorme Investition lässt den Hersteller und die Spieler gleichermaßen ein hochklassiges Online-Erlebnis erwarten. Rein optisch erfüllt **Otherland** in seiner Alpha-Version (die Free2Play-Betreiber Gamigo auf seinem Next-G-Presseevent in Hamburg zum ersten Mal öffentlich zeigte) die Erwartung auch: Die aktuelle Unreal Engine und eine dutzend Gigabyte schwere Client-Software bringen eine brodelnde futuristische Metropole auf den Bildschirm, eine beeindruckende Kulisse aus Hochhäusern, grellem Neonschein und sphärischen kaltblauen Lichtfeldern, die **Matrix**-Atmosphäre verströmen. Dies hier ist die Lambda Mall, der Hub des Spiels, der Ausgangspunkt für die Reise in eine ebenso faszinierende wie bedrohliche Cyber-Zukunft. **Otherland** spielt wie das Buch gegen Ende des 21. Jahrhunderts auf der Erde, wo thematisch unterschiedlichste virtuelle Welten, die sogenannten Multiversen, zum Alltag der Menschen gehören. Implantate erlauben das völlige Abtauchen in die simulierte Realität, die natürlich Ausdruck und Schau-



Portale bringen die Abenteurer ins jeweilige Multiversum. Dort wird sich dann zu Fuß fortbewegt.


Dank der vielen ungleichen Welten wird es auch eine große Zahl verschiedenster Mobs geben.




Die Lambda Mall ist das Startgebiet und allgemeiner Treffpunkt von **Otherland**.

Virtuelle Pracht: **Otherland** punktet mit seiner aufwendigen und detaillierten Optik.



In der Mittelalterwelt Eight Squared spielen der Autor und die Designer mit dem Thema Schach.

platz einer weltumspannenden Verschwörung ist.

**Das Konzept der** verschiedenartigen, simpel über Portale betretbaren Welten lässt Tad Williams in seinen Büchern bzw. REAL-U im zugehörigen MMOG aus dem Vollen schöpfen: Ohne dass weitere Erläuterungen oder logische Konstrukte nötig wären, können die Spieler in die thematisch unterschiedlichsten Szenerien geschickt werden, wo sie genretypisch weitläufige Landschaften erkunden, Quests erledigen, Mobs töten und Beute machen. Zwei Multiversen des Spiels sind bereits bekannt: der Mars, der als Handelszentrum dient und mit orientalisch angehauchter Architektur aufwartet, und die in der Alpha-Version betretbare Mittelalterwelt namens ‚Eight Squared'. Dieses Multiversum heißt nicht umsonst ‚Acht im Quadrat' – das beherrschende Thema hier ist Schach. Eine rote und eine weiße Armee bekriegen sich in den hügeligen Ländereien mit ihren Marktflecken und Burgen. Über der lauschigen Szenerie schweben gewaltige Schachfiguren, welche die Instanzen von Eight Squared beherbergen. Die prinzipielle Spielmechanik von **Otherland** folgt dem Online-Rollenspiel-Standard: Feinde anvisieren, je nach Klasse bevorzugt mit Fern- oder Nahkampfwaffe hantieren und besondere Skills über eine Aktionsleiste einsetzen – all das birgt keine großen Überraschungen, auch wenn die Entwickler ein besonderes „Non-Targeting-System" für die Kämpfe versprechen, das dem Spieler beim Zielen die Feinarbeit abnehmen soll.

**Erheblich interessanter** und innovativer als das Kampfsystem scheinen bei **Otherland** Themen wie Crafting und Player Housing auszufallen. In der Lambda Mall werden vom Spieler nicht nur Händler und Handwerker, Kneipen und Clubs besucht (wo sich bei buffenden Drinks und diversen Mini-Games soziale Bande mit anderen Spielern knüpfen lassen). Jeder **Otherland**-Bewohner bekommt sein eigenes Apartment in einem der Wolkenkratzer, einen eigenen virtuellen (und in seinen Dimensionen wohl erheblich erweiterbaren) Raum namens MyLand. Diese persönliche virtuelle Realität lässt sich individuell einrichten und bevölkern, wobei eine weitere innovative Facette, das sogenannte eDNA-System, hilft: Besiegte Gegner hinterlassen die elektronische Erbsubstanz, die sich aufsammeln und für die Herstellung und Verbesserung von Gegenständen sowie die Ausschmückung des MyLand nutzen lässt. Mit genug eDNA auf dem Konto können Kreaturen geklont und zum Schutz der eigenen Parzelle eingesetzt werden – schließlich wird es neben umfangreichen PvE-Inhalten auch Spieler-gegen-Spieler-Konfrontationen in **Otherland** geben. Das alles klingt recht vielversprechend, bis PC-Spieler aber herausfinden können, wie das Ganze in der (echten) Realität aussehen und sich anfühlen wird, vergeht noch eine gute Weile. Frühestens im Herbst 2012 soll das Online-Spiel unter der Gamigo-Flagge als Free2Play-Titel starten. ❑

## „Online-Welten voller Chancen – und auch großer Risiken"

*Stephan Freundorfer*



Der Multiversen-Ansatz von **Otherland** ist zweifellos faszinierend: Die Entwickler können ihrer Fantasie freien Lauf lassen und beliebige Szenarien glaubhaft mit dem Neon-Cyberpunk-Dreh-und-Angelpunkt verknüpfen, sei es Science-Fiction, Horror, Märchen oder der Zweite Weltkrieg. Die grenzenlose Vielfalt kann aber auch zum Problem werden. Wie bekommen es die Entwickler hin, dass der Spieler sich mit seinem individuell ausgerüsteten Alter Ego nicht deplatziert vorkommt, dass er sich wie ein Alien in einer ansonsten stimmigen Welt fühlt? Wie lassen sich die Multiversen bedeutsam machen und in einen Kontext mit einer übergreifenden Story bringen? **Otherland** sollte tunlichst auf ein stabiles erzählerisches Fundament bauen, um nicht zur (optisch zweifellos hübschen) Kulisse generischer Kampf- und Loot-Langeweile zu verkommen. Eine virtuelle Realität voller virtueller Realitäten ist ein grandioses Konzept, dessen Umsetzung aber eine Riesenherausforderung!

**GENRE:** Online-Rollenspiel
**ENTWICKLER:** REAL-U
**PUBLISHER:** Gamigo
**TERMIN:** 3. Quartal 2012

**EINDRUCK** **GUT**

*Stephan Freundorfer war Chefredakteur der MAN!AC und arbeitet nun als freier Autor.


In Grimlands dreht sich alles um den Bau und natürlich den Gebrauch von Schusswaffen.


Kein Atomkrieg oder Meteorit, sondern ein gewaltiges Erdbeben hat die Zivilisation zerstört.

# Grimlands

**Von:** Stephan Freundorfer

Revolverheld und Büchsenmacher: In den Grimlands wird geballert und gebastelt.

Der amerikanische Südwesten nach der Apokalypse: Gleißende Sonne auf gottverlassenen Weiten, rostige Reste menschlicher Zivilisation, verfallene Siedlungen, in denen ein paar Überlebende ihr Dasein fristen, stets die Waffe im Anschlag und ein verbeultes Vehikel in Sichtweite. Das Szenario von **Grimlands** erinnert verteufelt an Spiele wie **Rage** oder **Borderlands**, doch inspiriert wurde der Mix aus Third-Person-Shooter und MMORPG von der namhaften Offline-Konkurrenz wohl kaum: Der polnische Entwickler Drago Entertainment arbeitet nämlich schon seit Mitte des letzten Jahrzehnts an dem Client-basierten Free2play-Titel.

**Während Grimlands** optisch nicht viel hermacht, will das Spiel durch einige ungewöhnliche Mechaniken und Design-Entscheidungen punkten – wie die, auf Klassen, Erfahrungspunkte und Charakterstufen zu verzichten. Stattdessen entwickelt sich das Outlaw-Alter-Ego durch ein kleinteiliges Skill-System, in dem Fähigkeiten durch stete Nutzung verbessert werden beziehungsweise bei Vernachlässigung so gut wie verloren gehen. Wer also mit einer bestimmten Waffengattung besser treffen und mehr Schaden anrichten will, sollte nicht nur exakt zielen, sondern auch in ruhigen Minuten mit ein paar Blechdosen das Schießen üben.

**Die zweite Besonderheit** von **Grimlands** ist das Handwerkssystem: Fast alle Gegenstände im Spiel (darunter unzählige Kanonen und Zubehörteile, die in diversen Waffen-Slots unterkommen) lassen sich von den Spielern herstellen. Die Rohstoffe werden dabei hauptsächlich durch Recycling von Schrott, Kabeln oder Plastikmüll gewonnen, zu kaufende oder findende Blaupausen dienen als Rezepte, eine Werkbank als Arbeitsplatz. Und auch beim Item-Basteln gilt: Übung macht den Meister und beschert in Kombination mit hochwertigen Materialien auserlesene Produkte, mit denen sich reger Handel treiben lässt.

**Neben dem Erkunden** der weiten, offenen Landschaft per modifizierbarem Fahrzeug, dem Erledigen von Quests und der Säuberung instanzierter Dungeons legt **Grimlands** großen Wert auf PvP-Features: Es wird Clanwars und Arenakämpfe geben, zudem lassen sich durch das Besetzen und Halten bestimmter Strukturen Territorien und sogar ganze Städte unter Kontrolle bringen – und das sorgt nicht nur für einen persönlichen Ego-Boost, sondern verschafft der eigenen Partei auch verschiedenste Boni im jeweiligen Gebiet. ❑


Verrottende Industrieanlagen versprechen reichlich Rohstoffe zum Recyceln.

## „Spannende Clan-Kriege vor mau präsentierter Kulisse“


*Stephan Freundorfer*

Um die landschaftliche Schönheit und das atmosphärische Setting zu genießen, wird kaum ein Spieler einen Ausflug in die Grimlands wagen – gerade in der jüngeren Vergangenheit wurde die Postapokalypse auf dem PC bereits erheblich ansprechender inszeniert. Trotzdem könnte der Titel als MMO seine Berechtigung haben: Das Handwerkssystem ist interessant, das Trainieren der Skills scheint motivierend und vor allem die reichhaltigen PvP-Optionen könnten **Grimlands** zum heimlichen Hit unter kompetitiven Naturen machen. Bleibt allerdings abzuwarten, welche Aspekte des Spiels Gamigo für bare Münze verkaufen will und ob auch Gratisspieler konkurrenzfähig sein werden.

**GENRE:** Third-Person-Shooter/Online-Rollenspiel
**ENTWICKLER:** Drago Entertainment
**PUBLISHER:** Gamigo
**TERMIN:** 3. Quartal 2012

**EINDRUCK** **GUT**

*Stephan war Chefredakteur der MAN!AC und arbeitet nun als freier Autor.



Sharkoon
2x
USB3.0
MODULARE
FESTPLATTEN-
KÄFIGE
GRAFIK-
KARTEN
BIS
42cm
KABEL-
MANAGEMENT-
SYSTEM
LÜFTER-
STEUERUNG
WEITERE
INFOS
TAURON
Extrem effizientes Airflow-System:
Das ATX-Gehäuse TAURON mit Mesh-Front, lackiertem Innenraum und Acryl-Seitenfenster sorgt für einen starken Auftritt! Es bietet drei 5,25-Zoll-Einbauschächte für optische Laufwerke, dazu können insgesamt bis zu sieben Festplatten im 2,5- oder 3,5-Zoll-Format eingesetzt werden. Alle Montagerahmen verfügen über Schraublöcher für beide Baugrößen. Bei der Platzierung der Datenträger gewährt das TAURON dank modularer Festplattenkäfige ein hohes Maß an Flexibilität: Über dem fest installierten Frontkäfig für drei Datenträger sitzen zwei weitere, entnehmbare Rahmen.
Der Tower steht in drei Ausführungen zur Auswahl: als Red Edition und als Green Edition mit schwarzem Korpus, Innenlackierung und LED-Lüftern in der jeweiligen Farbe und als White Edition mit weißem Korpus und blauen LED-Lüftern.
CASES & POWER | STORAGE SOLUTIONS | HEADSETS | GAMING
www.sharkoon.de

Die Riege an Großen Persönlichkeiten wird mit **Gods & Kings** um Propheten erweitert. Diese Prediger sind in der Lage, neue Religionen zu gründen.

Das Add-on ist dermaßen umfangreich, dass **Gods & Kings** schon regelrecht wie ein **Civ 5.5** wirkt.

# Civilization 5: Gods & Kings

**Von:** Christian Weigel/ Viktor Eippert

Ein ganz neues Spielgefühl dank vieler überarbeiteter Features!

Das gigantische Add-on zum Rundenstrategie-Hit **Civilization 5** hat weit mehr zu bieten als eine Handvoll Zivilisationen und Szenarios. Religion, Spionage und ein erneuertes Kampfsystem verändern die Mixtur komplett!

**„Glaube macht, dass Menschen Horoskope lesen,** sich in die Luft sprengen oder bei Vollmond Ochsen melken" – sagt Kabarettist Dieter Nuhr. In der **Civ 5**-Erweiterung **Gods & Kings** lassen sich mit dem Glauben aber noch ganz andere Dinge anstellen: Genau wie Gold, Kultur oder Wissenschaft ist Glauben eine Ressource, die von Ihrer Zivilisation angesammelt wird, abhängig von der Größe der Bevölkerung. Man kann damit keine Berge versetzen, Glaube ist aber trotzdem ein nicht zu unterschätzender Faktor. Hat eine Zivilisation genug „Glaubenspunkte" angesammelt, darf sie ein Heiligtum errichten und sich als Bonus dazu eine Glaubensspezialisierung aussuchen. Diese Credos funktionieren ähnlich wie die Sozialpolitiken im Grundspiel und bieten den Völkern, die sie gewählt haben, bestimmte Boni. Der Unterschied dabei ist, dass diese Spezialisierungen nicht in Fortschrittsbäume unterteilt sind wie die Sozialpolitiken, sondern sich beliebig kombinieren lassen. Außerdem sind sie oft an bestimmte Arten von Geländefeldern gekoppelt: Wer zum Beispiel die „Göttin der Jagd" wählt, optimiert die Nahrungsproduktion in Waldfeldern.

**Lokale Götter, Schreine und Heiligtümer** sind schön und gut, aber um in Sachen Religion Marktführer



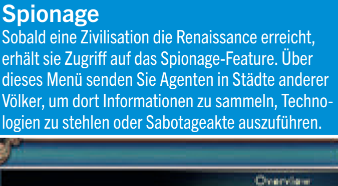
Mit **Gods & Kings** können Sie in die Haut von neun neuen Anführern schlüpfen – etwa Königin Dido von Karthago.



Weltwunderarchitekten dürfen sich auf neun weitere Bauten freuen. Mit dabei: der Schiefe Turm von Pisa oder das hier abgebildete Schloss Neuschwanstein.

## DIE WICHTIGSTEN NEUERUNGEN IM ÜBERBLICK

**Gods & Kings ist nicht einfach nur ein großes Content-Paket, diese Erweiterung ergänzt das Basisspiel um diverse neue Features und ändert bestehende Systeme. Folgende drei Aspekte haben die größten Auswirkungen.**



**Spionage**
Sobald eine Zivilisation die Renaissance erreicht, erhält sie Zugriff auf das Spionage-Feature. Über dieses Menü senden Sie Agenten in Städte anderer Völker, um dort Informationen zu sammeln, Technologien zu stehlen oder Sabotageakte auszuführen.




**Neue Einheiten**
Eines der Probleme in **Civilization 5** ist die vergleichsweise dünne Auswahl an Einheiten in der Epoche der Moderne. Dem kommen die Entwickler mit **Gods & Kings** bei, das Add-on fügt der Basisauswahl an Einheiten 27 weitere hinzu, viele davon in der Ära des Ersten Weltkriegs. Zudem wird das Kampfsystem grundlegend umgekrempelt.

**Religion**
Wie **Civilization 4** wird **Gods & Kings** die Möglichkeit bieten, Weltreligionen zu gründen und in Städten zu verbreiten. Infolgedessen können Gründer sowie Anhänger einer Religion frei aus verschiedenen Glaubens-Credos wählen, die je nach Typ verschiedene Vorteile bringen, etwa mehr Zufriedenheit oder Gold.

zu werden, muss man sich mehr einfallen lassen. Wer seine Glaubensmacht nicht für kleine Verbesserungen ausgibt, kann diese auch aufsparen und so die Chance auf die Geburt eines Großen Propheten erhöhen. Mit einem solchen Visionär ist es möglich, eine Weltreligion zu gründen, für die man gleich zwei Bonus-Glaubensspezialisierungen zur Auswahl erhält: ein Religionsstifter-Credo und eines für die Religionsanhänger. Das Anhänger-Credo wirkt sich auf Städte aus, welche die dazugehörige Religion bereits angenommen haben. Das Religionsstifter-Credo ist vor allem nützlich, um unter dem Deckmantel des Glaubens die eigene Expansion voranzutreiben. Zum Beispiel mit der Glaubensmeinung „Gerechter Krieg“: Diese gewährt allen eigenen Einheiten im Einflussbereich der Religion einen Kampfbonus. Das ist besonders nützlich, da sich eine Religion auch, je nach Glaubensstärke, über die Grenzen der eigenen Zivilisation ausbreiten kann.

**Über Freund und Feind Bescheid zu wissen**, kann einer Zivilisation entscheidende Vorteile bringen. Das Spionagesystem wurde für **Gods & Kings** komplett überarbeitet: Agenten müssen sich nun nicht mehr mühsam als Figuren über die Karte bewegen, stattdessen leiten Sie alle Geheimdienstoperationen über ein eigenes Menü. Ab einem bestimmten Punkt im Spiel erhält jede Zivilisation einen Spion, den sie auf Missionen ausschicken kann. Vorsichtige Naturen belassen ihre Agenten als Schläfer lange Zeit in Position in einem gegnerischen Staat und erfahren so Stück für Stück mehr über die Pläne ihrer Kontrahenten. Wer seine Spione risikofreudiger einsetzen möchte, lässt sie beispielsweise einen Putsch in einem Stadtstaat anzetteln. Sollte das schiefgehen, kostet dies allerdings den Infiltrator den Kopf – und die Ausbildung neuer Agenten ist langwierig und teuer.

**Auch beim Kampfsystem hat sich einiges getan**. Die wichtigste Änderung ist die Einführung einer neuen Klasse von Einheiten, die angrenzende Felder ohne Gegenwehr beschießen darf. Dazu gehören Truppentypen wie Reiter mit Kompositbögen oder Einheiten mit großer Feuerkraft und geringer Mobilität. Außerdem werden einige Löcher im **Civ 5**-Arsenal gestopft. Vor allem für die Ära des Ersten Weltkriegs stehen jetzt mehr Einheiten bereit. Viele neue Schiffstypen und religiös motivierte Einheiten werden Schlachtenlenker zudem dazu bringen, ihre Strategien zu überdenken – vor allem, da die Trefferpunkte aller Truppen von 10 auf 100 angehoben werden. Das soll Kämpfe sowohl taktischer als auch nachvollziehbarer gestalten. ❑

### „Für mich ein Highlight des Jahres!“

*Viktor Eippert*

**Gods & Kings** ist so vollgepackt mit schönen Neuerungen, dass ich gar nicht weiß, worauf ich mich am meisten freuen soll. Das Spionage-Feature klingt reizvoll, da ich schon immer wissen wollte, was für finstere Pläne die KI-Spieler in ihrem virtuellen Hirn aushecken. Spannend wird der Einsatz der Agenten auch in Mehrspieler-Partien. Den Spion in eine Stadt einschleusen, wo er sich einige Runden lang unauffällig verhält und eine Revolte anzettelt, wenn es mein Gegenspieler am wenigsten erwartet: großer Spaß! Die meiste Experimentierfreude verspricht für mich aber das neue Religionssystem mit seinen Glaubensspezialisierungen. Das klingt ganz danach, als könnte ich meine Zivilisation noch besser meiner Lieblingstaktik anpassen: schnelle Expansion in der Antike (unterstützt von einem wachstumsfördernden Glaubens-Credo), um dann in Vorbereitung auf eine groß angelegte Kriegsoffensive meine Wirtschaft zu stärken.

**EINDRUCK** **SEHR GUT**

### „Man erkennt das Grundspiel kaum wieder – so muss ein Add-on sein!“

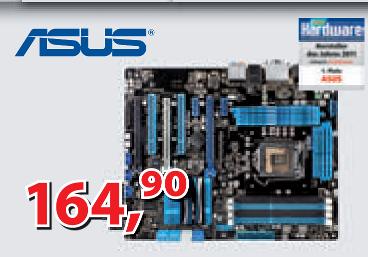
*Christian Weigel*



Das ganze letzte Jahr über gab es immer wieder Szenarios und Zivilisationen als DLC, die meinen Hunger nach mehr **Civilization** aber nicht dauerhaft stillen konnten. Mit dem luxuriösen Add-on **Gods & Kings** fahren die Entwickler aber endlich ein angemessenes, viel mächtigeres Kaliber auf. Die Religionen werden **Civilization** um ein reizvolles Spielelement erweitern, genau wie das neue Spionagesystem – bisher habe ich die Agententätigkeit in **Civilization** immer gescheut, weil sie mir entweder zu simpel oder zu mühsam war. Am meisten freue ich mich aber auf die überarbeiteten Kämpfe und die neuen Einheiten, da meiner Meinung nach besonders die Ära der Moderne in **Civ 5** ein wenig zu kurz kommt.

**GENRE:** Rundenstrategie
**PUBLISHER:** 2K Games
**ENTWICKLER:** Firaxis Games
**TERMIN:** 2. Quartal 2012

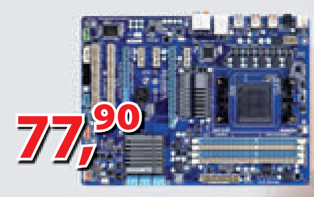
**EINDRUCK** **SEHR GUT**




## ASUS P8Z68-V PRO/GEN3

- ATX-Mainboard • Sockel 1155
- Intel® Z68 Express Chipsatz • 4x DDR3-RAM
- Intel® GMA HD 2000/3000 • Gigabit-LAN
- 4x SATA 6Gb/s, 4x SATA 3Gb/s, 1x eSATA
- 2x PCIe 3.0 x16, PCIe 2.0 x16, 2x PCIe 2.0 x1, 2x PCI

GREA81




## GIGABYTE GA-970A-D3

- ATX-Mainboard • Sockel AM3+
- AMD 970 Chipsatz • Gigabit-LAN • USB 3.0
- HD-Sound • 4x DDR3-RAM
- 6x SATA-RAID 6Gb/s
- 2x PCIe 2.0 x16, 3x PCIe 2.0 x1, 2x PCI

GAEG09




## ASUS MAXIMUS IV EXTREME R.3.0

- ATX-Mainboard • Sockel 1155 • Intel® P67 Express Chipsatz • 4x DDR3-RAM
- 2x USB 3.0, 8x USB 2.0 • 4x SATA 3Gb/s, 4x SATA 6Gb/s, 2x eSATA
- 4x PCIe 2.0 x16, 1x PCIe 2.0 x1, 1x PCI

GREA58




## Samsung SyncMaster T27A300 LED

- LED-Monitor • 68,6 cm (27") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel • 5 ms Reaktionszeit
- Kontrast: Mega DCR (dynamisch)
- Helligkeit: 300 cd/m² • PiP-(Picture-in-Picture)
- ConnectShare • DVB-T/C(HD)-Tuner
- 2x HDMI, SCART, CI+

V6LU1N




## BenQ RL2450HT

- LED-Monitor • 61 cm (24") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel • 2 ms Reaktionszeit (GtG)
- Kontrast: 12.000.000:1 (dynamisch)
- Helligkeit: 250 cd/m² • Pivot
- 2x HDMI, DVI-D, VGA

V5LC70

Microsoft Hardware
Discover the Difference




## Microsoft SideWinder X4

- Gaming Tastatur • 18 programmierbaren Tasten • flaches und robustes Design
- Multimedia-Anwendungen
- Anti-Ghosting-Funktion und Makrotasten,
- einstellbare Hintergrundbeleuchtung • USB

NTZMB3

Logitech




## Logitech G700

- kabellose Gaming-Maus • 12 Tasten, Scrollrad
- optische Abtastung mit bis zu 5.700 dpi
- DPI-Umschalter • LED-Anzeige
- bis zu fünf integrierte Speicherprofile
- USB-Funkempfänger

NMZLKA




## Acer Aspire 7250G-4504G32Mnkk

- 43,9-cm-Notebook (17,3")
- AMD E-450 (1,65 GHz) • AMD Radeon HD 7470M
- 4 GB DDR3-RAM • 320-GB-HDD • DVD-Brenner
- HDMI, VGA
- Windows 7 Home Premium 64-Bit (OEM)

PL8C2X




## Sharkoon X-Tatic SR

- Headset für PlayStation 3, Xbox 360
- unterstützt Xbox Live • Chat-Funktion PS 3
- 40-mm-Treiber • Sound Control Unit (SCU)
- S/PDIF-Ausgang (SCU), 3,5-mm-Line-in (SCU)

KH#S40

HITACHI




## Hitachi HDS5C4040ALE630

- 3,5"-Festplatte • HDS5C4040ALE630
- 4 TB Kapazität • 32 MB Cache • 5.400 U/min
- SATA 6Gb/s

AHBI02

LITEON




## LiteOn iHAS624

- DVD-Brenner • Schreiben: 24x DVD±R, 12x DVD±R DL, 8x/6x DVD±RW, 12x DVD-RAM, 48x CD-R, 32x CD-RW
- Lesen: 16x DVD, 12x DVD-RAM, 48x CD
- SATA • LightScribe, LabelTag

CEBL5X





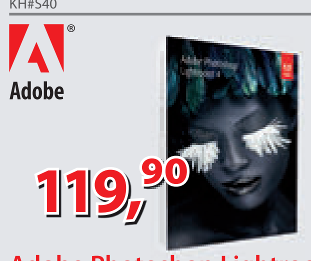


## Patriot Supersonic Xpress 32 GB

- USB-Stick • 32 GB Speicher
- max. 60 MB/s lesen
- max. 25 MB/s schreiben
- USB 3.0

IMFLPK

Adobe




## Adobe Photoshop Lightroom 4

Mit Lightroom 4 erstellt man Bilder mit Stil und Aussagekraft und dank intuitiver Werkzeuge optimiert man Fotos mit minimalem Aufwand.

- Lizenz für 1 Benutzer • Vollversion
- für Windows Vista und 7, MacOS X

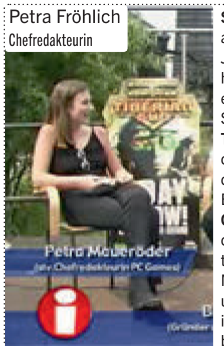
YVGAIY00



# TEST 04/12

## Die PC-Games-Stammredaktion in der Vorstellung – was bewegte die Redakteure in diesem Monat?

### Petra Fröhlich
Chefredakteurin




**Stöbert:**
anlässlich des PC-Games-Jubiläumsjahres auf historischen Heft-DVDs und entdeckt dabei manches Schätzchen – wie das **C&C: Tiberian Sun**-Interview aus dem Jahre 1999 mit dem damaligen Westwood-Chef Brett Sperry.
**Gratuliert ganz herzlich:**
dem Team unserer Schwesterzeitschrift PC Games MMORE zur 50. Ausgabe und über 15.000 (!) Seiten in sieben Jahren. Wow! Oder besser gesagt: **WoW**!

### Thorsten Küchler
Redaktionsleiter



**Hat bislang nur:**
**Mass Effect 1** durchgespielt und bedankt sich herzlich bei den Spoilerkönigen Felix S. und Wolfgang F. – schon super, wenn man lautstark über das Finale diskutiert!
**Wird sich deshalb:**
Bei der nächsten Gelegenheit rächen und den beiden verraten, wie ihre Karriere im Verlag endet;)
**Freut sich dennoch:**
Auf die kommenden Wochen! Es stehen coole Konzerte an: Silverstein, Anti-Flag, Myles Kennedy!

### Wolfgang Fischer
Stellv. Redaktionsleiter



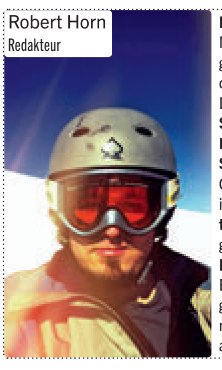
**Spielte:**
auch **Mass Effect 3** und ist vom Finale der Serie echt hin und weg.
**Wünscht sich:**
Endlich mal in einer dunklen Gasse einen der Online-Esel zu treffen, die **Mass Effect 3** schlechtreden, weil es ja angeblich so viel schlechter als der mittlerweile echt angegraute erste Teil ist.
**Freut sich:**
auf die kommende E3, die untrennbar mit einem langen USA-Urlaub verbunden ist. Großartig!

### Stefan Weiß
Leitender Redakteur



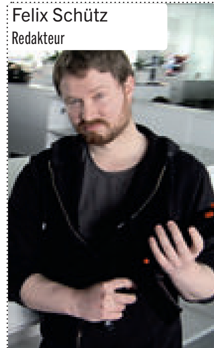
**Musste sich entscheiden:**
ob er zuerst seinen „guten" oder „bösen" Shepard-Spielstand für **Mass Effect 3** nutzt – die dunkle Seite hat gewonnen.
**Schnetzelt sich:**
durch das Königreich Amalur und ist vom Kampfsystem in **Reckoning** nach wie vor begeistert.
**Wünscht sich:**
die Aufstockung der Tageszeit von 24 auf 48 Stunden, um die ganzen Neuerscheinungen der nächsten Monate spielen zu können.

### Robert Horn
Redakteur



**Ist auf der Zielgeraden:**
Mein Sith-Inquisitor ist gerade Stufe 48 geworden, die 50 ist in Sichtweite. Doch was kommt dann? Ist **SW:TOR** dann ... aus?
**Riecht wieder Schießpulver:**
**Shogun 2** macht mir mit Gewehren und Kanonen irgendwie mehr Spaß. **Fall of the Samurai** ist richtig gut geworden!
**Hat sich geplagt:**
Ein Umzug ist immer anstrengend. Wenn Freunde tapfer mit anpacken, wird trotzdem alles gut. Danke!

### Felix Schütz
Redakteur



**Spielte:**
vor allem **Mass Effect 3** – zwei Mal auf PC und einmal auf PS3 durchgespielt. Danke Shepard, es war schön.
**Spielte außerdem:**
**Fallout: New Vegas UE**, **The Old Republic**, **Auditorium**, **Romance of Rome** (Android) und von früh bis spät **Dungeon Village** (Android).
**Freut sich auf:**
**Diablo 3** (am 15. Mai geht's los!), **Risen 2**, **Darksiders 2**
**Gratuliert:**
seiner tapferen Chili-Pflanze zu ihrer ersten Frucht.

### Marc Brehme
Redakteur



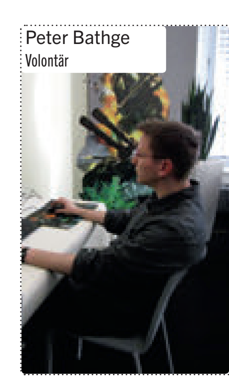
**Spielte:**
**Mass Effect 3**, **Skyrim**, **Jagged Alliance: BIA**, **Diablo 3** (Beta) und **Uncharted: Golden Abyss** (PS Vita)
**Verbrachte:**
einige Tage mit Sohnemann im Krankenhaus und lernte dort die PS Vita lieben. Sein Sohn leider auch ;) Wenn sie nur nicht so unverschämt teuer wäre und wir nicht schon eine PSP hätten ...
**Freut sich:**
auf die beginnende Gartenpartysaison und putzt schon mal den Grill.

### Viktor Eippert
Volontär



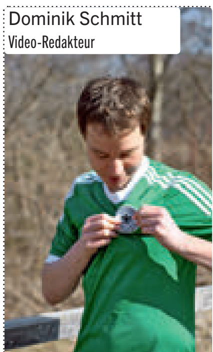

**Freut sich wahnsinnig über:**
Den aktuellen Aufschwung im Strategie-Genre! Mit **Civ 5 Gods & Kings** und **XCOM: Enemy Unknown** stehen zwei Hitgaranten dieses Jahr an. **Warlock** ist auch nicht ganz uninteressant. Und mit **SimCity** und **C&C: Generals 2** geht es nächstes Jahr direkt weiter. Super!
**Spielte unter anderem:**
**Anno 2070**, **The Darkness 2**, **Stacking**, **The Tiny Bang Story** und schon wieder **Pflanzen gegen Zombies** – diesmal die PS3-Version.

### Peter Bathge
Volontär



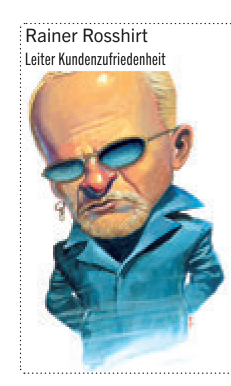
**Züchtet sich:**
Den perfekten Shepard für den Spielstand-Import in **Mass Effect 3**. Der erste Teil ist abgeschlossen. Jetzt noch schnell den Nachfolger durchspielen und dann geht endlich das Finale los!
**Spielte ansonten:**
**Alan Wake** und **Syndicate.**
**Dear Esther** hat er nach fünf Minuten wieder beendet – Kunst als Spiel, das ist nichts für ihn.
**Hatte mächtig Muskelkater:**
Nach dem Kistenschleppen während Roberts Umzug.

### Dominik Schmitt
Video-Redakteur



**Spielt:**
**Mass Effect 3**! Was sonst?!
**Würde gerne:**
Magdalena Neuner nach ihrem Karriereende für Computec gewinnen.
**Kleidet sich schon mal ein:**
Für die Fußball-EM im Juni! Hoffentlich verhilft das grüne DFB-Leiberl zum Titel!
**War unvernünftig:**
Ein beträchtlicher Teil des Schmitt'schen Lohns floss auf Apple- und Double-Fine-Konten.
**Würde gerne:**
mal einen MP4-12C fahren.

### Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit



**Wartet:**
und wartet auf die hoffentlich bald erscheinende, fertige Version von **Diablo 3**.
**Vermisst:**
Die gestrichene Mystikerin in **Diablo 3** – die erste Frauenrolle, die er freiwillig übernommen hätte.
**Plant:**
zu Ostern etwas ganz Neues und testet bereits, ob man Hase auch räuchern kann.
**Weint:**
Weil sich die Benzinpreise so langsam den Bierpreisen auf dem Oktoberfest annähern.

### Sebastian Stange
Redakteur



**Besuchte die GDC:**
In der ersten Märzwoche ging es zur Game Developers Conference 2012 in San Francisco.
**Filmte fleißig:**
Alles, was vor Ort passierte, wurde als Video-Tagebuch auf www.pcgames.de gestellt. Wo? Suchen Sie einfach nach „GDC 2012"!
**Und tippte artig:**
Natürlich gibt es auch einen Heftartikel zum Event! Ab Seite 112 erfahren Sie, was Sebastian auf der GDC 2012 so alles erlebt hat.

# TOP-THEMEN

ACTION-ROLLENSPIEL
## MASS EFFECT 3




Mit einer spannenden Story, ordentlich Action und einer Extraportion Herzschmerz erweist sich **Mass Effect 3** als das erhoffte Gänsehaut-Finale.

RUNDENSTRATEGIE
## CRUSADER KINGS 2




Knackige Rundenstrategie von Profis für Profis: Mit **Crusader Kings 2** findet das Entwicklerteam Paradox endlich zu alter Stärke zurück.

STRATEGIE
## TOTAL WAR: SHOGUN 2 – FALL OF THE SAMURAI




Creative Assembly legt kräftig nach: Der Quasi-Nachfolger zu **Shogun 2** übertrumpft in mancher Hinsicht sogar das exzellente Hauptspiel!

# INHALT



# SO TESTEN WIR

## Die Motivationskurve

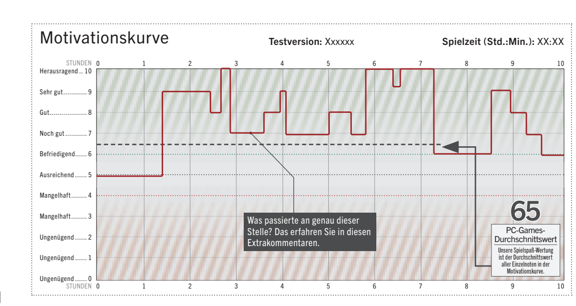
**Entscheidend: der Spielspaß**
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

**So gehen wir vor:**
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

**Mit vielen Punkten belohnen wir:**
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

**Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:**
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

**Abzüge gibt es für:**
- Zu hohen Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)




- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

**Nicht berücksichtigt werden:**
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit
- Ausstattung und Verpackung
- Service und Support

**Jede Stunde zählt:**
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Unser spezielles Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als andere.

**Ihre Vorteile:**
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

## Die PC-Games-Awards







**PC-Games-Award** | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.

**Editors'-Choice-Award** | Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir Ihnen uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahren Sie auf Seite 108.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

## USK-Einstufungen




Ohne Altersbeschränkung




Ab 6 Jahren




Ab 12 Jahren




Ab 16 Jahren




Keine Jugendfreigabe

**Von:** Felix Schütz

Letzter Aufruf für Commander Shepard: Biowares große Sci-Fi-Trilogie findet ein spektakuläres Finale.




Frische Gegnertypen wie dieser mächtige Rohling erfordern neue Taktiken und locken Shepard aus seiner Deckung heraus.




# Mass Effect 3

Es war klar, was passieren würde, schließlich hatte es sich schon lange vorher angekündigt. **Mass Effect** war von Anfang an als epische Sci-Fi-Trilogie konzipiert, die im dritten Teil ihr großes Finale finden sollte. Und das kann nur eines bedeuten: In **Mass Effect 3** fallen die übermächtigen Reaper – biomechanische Ekelpakete – über die Erde her und drohen, alles Leben in der Milchstraße auszulöschen. Commander Shepard, wahlweise männlicher oder weiblicher Held der **Mass Effect**-Reihe, düst in dieser dunklen Stunde los, um in seinem letzten Einsatz so viele Alienvölker und Fraktionen wie möglich in einer Allianz zu versammeln. Denn nur mit vereinten Kräften könnte man den Reaper-Angriff vielleicht noch zurückschlagen.

Mehr sollte man von der Handlung gar nicht erst preisgeben, denn allzu schnell hat man wichtige Details und Überraschungen verraten, die der Spieler lieber selbst erleben sollte. Darum dürfen Sie diesen Test beruhigt lesen, ohne üble Spoiler zu befürchten – die spannende Sci-Fi-Story ist schließlich die größte Stärke von **Mass Effect 3**!

**Bioware hat versprochen,** mit dem Abschluss der Trilogie alle Handlungsstränge zusammenzuführen und die Saga zu einem Abschluss zu bringen. Das ist den Entwicklern gelungen. **Mass Effect 3** hält sich nicht mit langen Erkundungsmissionen oder dem aufwendigen Rekrutieren von Begleitern auf, die Autoren setzen nun andere Schwerpunkte: Die meisten Missionen führen in Kriegsgebiete, stets wuchtig und mit Sinn fürs Epische inszeniert – **Mass Effect 3** ist ein Kriegsspiel, kein gemütlicher Weltallsimulator. Allianzen schmieden, Schlachten schlagen, Entscheidungen treffen, alles dient nur einem Zweck – der Rettung der Erde.

Das färbt auch auf die gut inszenierten Nebenquests ab, sie sind etwas linearer als im ersten Teil und drehen sich diesmal weniger um Einzelpersonen als vielmehr darum, wichtige Fraktionen als Verbündete zu gewinnen. Die Menge der Dialoge wurde deshalb etwas zurückgefahren, was aber weniger dramatisch ist, als es klingt – immerhin sind mittlerweile alle Völker, Rassen und Technologien bekannt, also muss auch nicht mehr alles im Detail erklärt werden. Keine Sorge: **Mass Effect 3** bietet immer noch viele Gefühlsmomente und Quests ohne Schießereien, auch wenn die Balance zwischen Rollenspiel und Shooter zweifellos weiter in Richtung Action verschoben ist. Im Rah-

## FAQ: DIE WICHTIGSTEN FRAGEN

**Wie gründlich habt ihr getestet?**
Wir spielten **Mass Effect 3** dreimal durch. Das erste Mal auf der PS3, ohne importierten Spielstand. Beim zweiten und dritten Anlauf spielten wir jeweils die PC-Fassung durch, importierten nun aber einen hochstufigen Spielstand aus **Mass Effect 2** und probierten bewusst andere Entscheidungen aus.

**Muss ich Spoiler befürchten?**
Nein! Uns ist bewusst, dass selbst Wochen nach Release noch viele Spieler nicht die Gelegenheit hatten, **Mass Effect 3** selbst zu spielen. Darum ist dieser Artikel so spoilerfrei wie möglich – einzig im Info-Kasten zu dem DLC **Aus der Asche** gehen wir auf Details ein.

**Muss ich die Vorgänger kennen?**
Wir empfehlen klar, zunächst den ersten und zweiten Teil durchzuspielen, bevor Sie sich ans Finale wagen. **Mass Effect 3** ist der dritte Teil einer Trilogie, einige Hintergründe werden also nicht mehr erklärt – wer die Vorgänger nicht kennt, dürfte vieles nur schwer nachvollziehen. Zudem können Sie ein Savegame aus dem Vorgänger importieren.

**Lohnt es sich denn, einen Spielstand aus Mass Effect 2 zu importieren?**
Ja! Wenn Sie einen Spielstand aus Teil 1 in den zweiten Teil übernommen haben und die Speicherdatei nun in **Mass Effect 3** importieren, erwartet Sie die beste Spielerfahrung: Erst dann tauchen manche alte Bekannte noch mal in der Handlung auf, außerdem ändert sich in manchen Fällen der Questverlauf ein wenig. Anders als in Teil 2 wirken sich frühere Entscheidungen nun spürbar aus.

**Hat das Spiel einen Kopierschutz?**
**Mass Effect 3** verwendet EAs umstrittenen Online-Dienst Origin. Sie müssen das Spiel also einmalig online aktivieren, es ist dann an Ihren Origin-Account gebunden. Zum Spielen der Kampagne oder zum Abspeichern eines Savegames ist keine Online-Verbindung nötig.

Anders als im zweiten Teil trifft Shepard diesmal nur auf wenige neue Charaktere und auch sein Team fällt deutlich kleiner aus. Trotzdem haben fast alle Figuren der Vorgängerspiele einen Auftritt in **Mass Effect 3**.

Welchen Plan verfolgt der Unbekannte? Das Trilogiefinale beantwortet Fragen wie diese.

Elegant und sehr wirkungsvoll: Erstmals kann Shepard auch eine coole Lichtklinge im Nahkampf einsetzen.

men der dramatischen Story ergibt das aber tatsächlich Sinn – wenn der Erzfeind an die Haustüre klopft, bleibt eben weniger Zeit für ein Schwätzchen!

**Im Handlungsverlauf trifft man auf viele alte Bekannte.** Diesmal hat Commander Shepard zwar weniger Begleiter in seinem Team als noch im zweiten Teil, doch dafür haben sie alle ihre gebührenden Momente; so bleiben uns lieb gewonnene Helden wie Garrus, Liara oder Ashley in guter Erinnerung. Nun darf man auch die Citadel-Raumstation wieder etwas ausgiebiger besuchen; das ist prima, denn die kam im zweiten Teil noch zu kurz. Die futuristischen Gänge voller beschäftigter, plappernder NPCs bilden einen guten Kontrast zu den kampfbetonten Missionen und sorgen für die nötigen Verschnaufpausen. Erwarten Sie allerdings keine ausladenden Spaziergänge oder gar eine offene Spielwelt: Die Areale von **Mass Effect 3** sind so beengt wie im Vorgänger und ähnlich interaktiv wie ein Cola-Automat – hier und da kann man vielleicht mal einen Knopf drücken oder ein Objekt untersuchen, das war's dann aber auch.

Auf der Citadel erhalten Sie auch eine Vielzahl an Miniquests, oft ohne dass Sie etwas dafür tun müssen – Sie lauschen einfach einem Dialog zwischen zwei NPCs, schon bekommt Ihr Questlog automatisch einen neuen Eintrag. Meist müssen Sie nur irgendein Objekt finden und zu dem Auftraggeber bringen, um die kleine Bonusquest abzuschließen – das ist zwar nicht spannend, aber zumindest schnell erledigt. Man löst diese Zusatzaufgaben trotzdem gern, denn genauso wie die Haupt- und Nebenmissionen dienen auch sie einem wichtigen Zweck: Jede Quest, jeder Einsatz, jede Entdeckung kann die Erfolgsaussichten in der Endschlacht gegen die Reaper verbessern. Das wird in einem Fortschrittsbalken dargestellt, der die Kriegsbereitschaft von Shepards Allianz symbolisiert – je weiter der Balken, desto besser die Chancen auf einen Sieg. Und das entscheidet natürlich darüber, wie gut oder schlecht das Spielende verläuft.

**Ach, das Ende** – es hat die Fangemeine polarisiert, wird derzeit unter vielen Spielern kontrovers und leidenschaftlich diskutiert. Manche

**1** Wie in den Vorgängern genießen PC-Spieler leichte Steuerungsvorteile. So können Sie Shepards Fähigkeiten und die seiner Teammitglieder in acht Quickslots einsortieren, die Sie dann im Kampf einfach per entsprechender Zahlentaste aktivieren. Ärgerlich: Die PC-Fassung bietet keinerlei Gamepad-Unterstützung.

**2** Shepards Begleiter agieren generell selbstständig, allerdings darf man ihnen auch simple Befehle erteilen. Auf dem normalen Schwierigkeitsgrad ist das aber unnötig, sodass man sich voll aufs Kämpfen konzentrieren kann. Gut so!

**3** Praktisch: Auch aus der Deckung heraus lassen sich die Fähigkeiten der Begleiter gezielt einsetzen. Wer will, kann das Geschehen auch per Umschalttaste pausieren und so in aller Ruhe Kommandos erteilen.



## DAS ÜBERARBEITETE TALENTESYSTEM



▼ Anders als im Vorgänger lassen sich die Talente nun in zusätzlichen Stufen ausbauen. Ab der vierten Stufe dürfen Sie außerdem dreimal zwischen zwei Bonuseigenschaften wählen und das Talent so spezialisieren. Dadurch bietet das Spiel etwas mehr Charaktervielfalt als **Mass Effect 2**.

▲ **Mass Effect 3** bietet die gleichen sechs Klassen wie im Vorgänger. Einige sind eher für Nahkämpfer geeignet, andere setzen auf blanke Waffengewalt, wieder andere hingegen auf technische oder biotische Fähigkeiten. Das grundlegende Spielprinzip bleibt aber bei allen Klassen gleich, das Kampfsystem ändert sich also nicht und der Questverlauf bleibt stets derselbe.

Spieler finden den Ausgang der Geschichte zu drastisch, zu unpersönlich, zu abrupt. Andere Spieler kritisieren, dass sich kaum eine der zuvor getroffenen Entscheidungen auf den Ausgang der Handlung auswirkt. Soviel darf man ruhig verraten: **Mass Effect 3** mündet in gerade mal drei möglichen Endsequenzen, die sich zudem recht ähnlich sind. Hier hatte Bioware eindeutig mehr versprochen, darum ist einige Kritik sicher berechtigt. Doch auch wenn sich die finalen Sequenzen nur wenig unterscheiden – wirklich schlecht oder unbefriedigend ist das Ende nicht! Immerhin schließt es die Saga auf ungewöhnliche Weise ab, wirft dabei interessante Fragen auf und verzichtet auf den üblichen Hollywood-Kitsch oder aufgesetzte Bosskämpfe, die an diesem Punkt der Handlung sicher mehr gestört als bewirkt hätten. Im Grunde ist der Schluss durchaus gelungen – er hätte nur einen längeren Epilog und ein paar zusätzliche Varianten gebraucht.

**Typisch Mass Effect:** Der Spieler muss wieder einige knifflige moralische Entscheidungen treffen – was Shepard tut und sagt, das entscheidet buchstäblich über Leben und Tod! Diese Momente sind in spannende, stets clever geschriebene Dialoge eingeflochten, so hochwertig, wie man es von der Reihe gewohnt ist. Umso absurder mutet der Spielstart von **Mass Effect 3** an: Erstmals haben Sie hier die Option, alle Dialog-Entscheidungen im Spiel dauerhaft abzuschalten – auf diese Weise laufen die Gespräche automatisch ab, der Spieler ist praktisch nur noch mit Ballern beschäftigt. Warum man das tun sollte, entzieht sich unserem Verständnis. Darum unser Tipp: Wählen Sie bei Spielstart den Modus „Rollenspiel“, denn nur so bekommen Sie das volle Programm mit allen Kämpfen, Dialogen und Entscheidungen, also **Mass Effect** in Bestform!

**Schon in Mass Effect 2** konnte man einen Spielstand aus dem Vorgänger importieren. Allerdings waren die Auswirkungen damals nur selten spürbar, in dieser Hinsicht enttäuschte das Spiel einfach. Umso erfreulicher ist da **Mass Effect 3**: Wer hier einen Spielstand aus **Mass Effect 2** importiert, der erlebt nun endlich viele kleine (und ein paar größere) Auswirkungen aus dem ersten und zweiten Spiel. So lassen sich etwa alte Romanzen fortsetzen und einige alte Charaktere reagieren nun ganz anders, machen Andeutungen oder nehmen Bezug auf vergangene Geschehnisse.

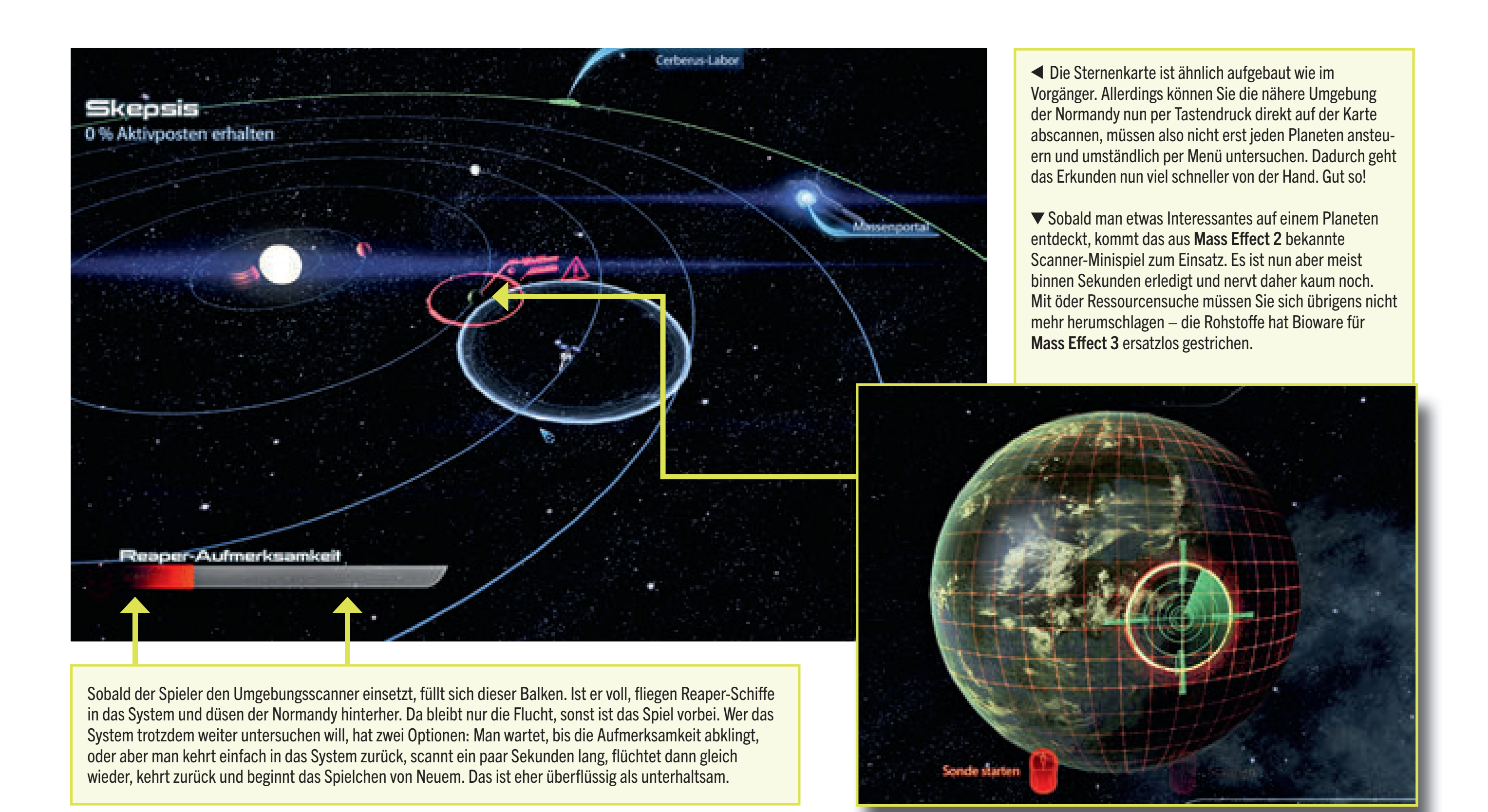
Das geht so weit, dass sich der Spielablauf in einigen Quests ohne importierten Shepard sogar ein wenig unterscheidet. Wer ohne altes Savegame spielt, der wird zum Beispiel manche Nebencharaktere aus dem zweiten Teil gar nicht erst antreffen, denn entscheidend für die Handlung sind sie nicht. Hat man jedoch einen alten Spielstand übernommen, so werden diese Figuren sinnvoll in die Ereignisse der Quests eingebunden, einige saucoole Auftritte und dramatische Momente inklusive. Selbst die DLCs von **Mass Effect 2** wirken sich aus – wer etwa **Shadow Broker**, **Kasumi: Gestohlene Erinnerungen** oder **Die Ankunft** gespielt hat, der darf sich auch hier über ein paar Details und Anspielungen freuen. Wer also die Vorgänger kennt und seinen Spielstand überträgt, der erlebt ein persönlicheres und damit schlichtweg besseres Abenteuer. Und wer kein Savegame mehr übrig hat, der bekommt immer noch ein packendes und komplettes Spiel, muss dann aber mit den Standardeinstellungen leben, die Bioware vorgibt.

Einige Spieler klagen über technische Probleme beim Spiel-



Wer einen Spielstand importiert, der trifft auf mehr alte Bekannte wie etwa den sympathischen Kroganer Wrex.

Die Feind-KI hat zwar ein paar neue Tricks drauf, doch hin und wieder zeigt sie auch deutliche Aussetzer.




◀ Die Sternenkarte ist ähnlich aufgebaut wie im Vorgänger. Allerdings können Sie die nähere Umgebung der Normandy nun per Tastendruck direkt auf der Karte abscannen, müssen also nicht erst jeden Planeten ansteuern und umständlich per Menü untersuchen. Dadurch geht das Erkunden nun viel schneller von der Hand. Gut so!

▼ Sobald man etwas Interessantes auf einem Planeten entdeckt, kommt das aus **Mass Effect 2** bekannte Scanner-Minispiel zum Einsatz. Es ist nun aber meist binnen Sekunden erledigt und nervt daher kaum noch. Mit öder Ressourcensuche müssen Sie sich übrigens nicht mehr herumschlagen – die Rohstoffe hat Bioware für **Mass Effect 3** ersatzlos gestrichen.

Sobald der Spieler den Umgebungsscanner einsetzt, füllt sich dieser Balken. Ist er voll, fliegen Reaper-Schiffe in das System und düsen der Normandy hinterher. Da bleibt nur die Flucht, sonst ist das Spiel vorbei. Wer das System trotzdem weiter untersuchen will, hat zwei Optionen: Man wartet, bis die Aufmerksamkeit abklingt, oder aber man kehrt einfach in das System zurück, scannt ein paar Sekunden lang, flüchtet dann gleich wieder, kehrt zurück und beginnt das Spielchen von Neuem. Das ist eher überflüssig als unterhaltsam.

stand-Import: Bei selbst erstellten Shepard-Gesichtern, die von der Standard-Spielfigur abweichen, kann in vielen Fällen das Aussehen des alten Helden nicht wiederhergestellt werden. Die einzige Lösung für das Problem: Der Spieler bastelt sich das Gesicht des Helden bei Spielstart nochmal neu zusammen. Das ist ein ärgerlicher Umstand, sollte aber keinen Spieler mehr als ein paar Minuten Bastelei im Charaktereditor kosten. Wer mit Shepards Standard-Aussehen spielt, bleibt von dem Fehler verschont.

**Spielstand hin oder her:** Wir empfehlen in jedem Fall, beide Vorgänger gespielt zu haben. Bioware betont zwar, dass der dritte Teil ideal für Neueinsteiger sei, doch das ist nicht mehr als ein Werbespruch: Bei den vielen Namen, Völkern, Kulturen und Storydetails dürfte Quereinsteigern schnell der Kopf rauchen – dann bleibt nichts übrig, als sich die Infos im spieleigenen Glossar anzulesen. Wer also den Vorgänger gespielt, womöglich sogar ein altes Savegame mitgebracht hat, der genießt einen Vorteil.

**Wer nicht gerade Dialoge führt,** Entscheidungen trifft oder ganze Völker zum Aussterben verurteilt (ja, das geht!), wird in **Mass Effect 3** vor allem reichlich ballern. Das klappt nun spürbar flüssiger und besser als im zweiten Teil: Shepard bewegt sich schneller, führt flinke Seitwärtsrollen aus, streckt Gegner brutal im Nahkampf nieder, darf einfach mal Dampf ablassen – all das sorgt dafür, dass der Held öfter aus seiner Deckung raus und in die Offensive gehen kann.

Das Deckungssystem der Vorgänger ist natürlich trotzdem noch enthalten und wichtig, allerdings funktioniert es auch im dritten Teil noch nicht perfekt: Hin und wieder reagiert die Steuerung ungenau, etwa wenn Shepard wieder mal eine Hechtrolle macht, anstatt artig Schutz zu suchen – beide Aktionen werden mit der Leertaste ausgeführt, das ist nicht ideal. Schön hingegen: Bioware hat die Anzahl der Gegnertypen erhöht, zudem gibt's nun auch Feinde, die mehr Treffer aushalten und mächtigere Fähigkeiten auffahren als in den Vorgängern – das erfordert neue Taktiken. Auch wenn die KI hin und wieder kleine Aussetzer zeigt, agieren die Gegner cleverer als im zweiten Teil, werfen etwa gezielt Granaten in Shepards Deckung oder schleichen sich getarnt von der Seite an. Zwar kann das Kampfsystem immer noch nicht mit einem ausgewachsenen Shooter mithalten, doch es ist schon nahe dran – die flotten Kämpfe machen durchgängig Spaß, und darauf kommt es schließlich an.

**Shepard ist stets mit zwei Begleitern unterwegs,** die in Kämpfen selbstständig agieren, ihre Spezialfähigkeiten einsetzen und Deckung suchen. Das ist okay, da sich die KI-Kumpels in der Regel ganz ordentlich verhalten und nicht im Weg herumstehen. Und wer mit einem Kameraden doch mal unzufrieden ist, der kann die Schießerei jederzeit pausieren und die Fähigkeiten von Shepards Team in Ruhe auswählen: Betäubungsgeschosse,

Das Kampftempo fällt etwas höher aus als in den Vorgängern. Trotzdem ist das Deckungssystem auch diesmal wieder ein Muss.

## OPTIONAL: DER KOOPERATIVE MULTIPLAYER-MODUS

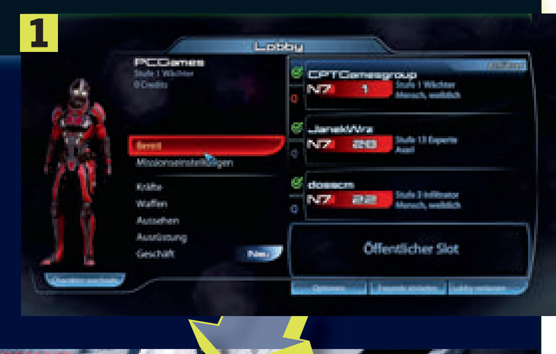
**Erstmals bietet ein Mass Effect auch einen Mehrspielerpart – und der ist gar nicht mal schlecht.**

**1.** Der Mehrspielermodus ist aus dem Hauptspiel ausgegliedert. Sie erstellen einen neuen Mehrspielerhelden aus mehreren Rassen und Klassen – Ihr Shepard aus dem Solomodus taucht hier nicht auf. Dann legen Sie die Bewaffnung fest; weiteres Kriegsgerät können Sie für Credits kaufen, die Sie durch gespielte Partien verdienen. Für gewonnene Matches gibt's zudem Erfahrungspunkte und Levelaufstiege, wodurch Sie Ihren Streiter so wie im Einzelspielermodus mit Talenten aufwerten können.

**2.** Die Partien sind für vier Spieler ausgelegt, die im Team gegen immer stärkere Gegnerwellen antreten. Das hohe Spieltempo gefällt, die Klassen kommen gut zur Geltung und Teamplay führt zum Sieg – gar nicht mal schlecht! Der Pause-Modus aus der Solo-Kampagne entfällt hier natürlich. Versus-Modi (etwa Deathmatch oder Team gegen Team) gibt es leider nicht, Sie kämpfen also stets gegen KI-Feinde. Das ist auf Dauer zu wenig.

**3.** Indem Sie Ihren Rang auf den Mehrspielerkarten verbessern, steigt Ihre Kriegsbereitschaft in der Solo-Kampagne. Diese wird durch einen Fortschrittsbalken dargestellt und gibt an, wie gut Ihre Chancen in der finalen Schlacht gegen die Reaper stehen. Da sich dieser Wert auch mit Quest-Erfolgen im Solo-Modus steigern lässt, bildet der Multiplayerpart nur eine launige Alternative – verpflichtend ist er nicht.

**FAZIT:** Das taktische Team-Geballer funktioniert, macht Spaß und ist ein kurzweiliger Zeitvertreib. Da es zum Release aber nur wenig Maps und vor allem nur einen Spielmodus gibt, verfliegt die anfängliche Motivation nach einer Weile. Für eine kurze Runde zwischendurch ist der Mehrspielerpart völlig ausreichend, allerdings sollte Bioware zumindest noch eine Text-Chat-Funktion nachpatchen.







Handgranaten, Warpfelder, Spezialmunition und vieles mehr sorgen wieder für die nötige Prise Taktik im Dauerfeuer und machen die Kämpfe etwas gehaltvoller.

Noch mehr Auswahl genießt man übrigens, wenn man einen Spielstand importiert: Als wir unseren hochgezüchteten Shepard aus **Mass Effect 2** übernahmen, startete er prompt auf Level 30 inklusive vieler Talentpunkte, die wir gleich verteilen durften. Dadurch fühlt sich Teil 3 für Veteranen noch mehr wie eine direkte Fortsetzung an. Damit das Spiel aber nicht zu leicht wird, passt Bioware bei importierten Helden den Schwierigkeitsgrad an – Sie müssen dann mehr und härtere Feinde bezwingen, sodass die Herausforderung zwar insgesamt ein wenig sinkt, aber doch nicht völlig flöten geht.

**Shepard kann diesmal sogar hinter Geschützen** oder in einem Mech-Kampfroboter Platz nehmen – in solchen Szenen darf man einfach mal nach Herzenslust ballern. Regelmäßig findet Shepard auch neue Knarren, die er mit Upgrades ausstatten und mehrfach aufrüsten darf – ein simples System, das aber gerade für genügend Abwechslung sorgt, damit die Kämpfe nicht eintönig werden. Neue Rüstungsteile gibt es allerdings nur für Shepard selbst, seine Begleiter sehen also von Anfang bis Ende gleich aus. Wie bei **Mass Effect 2** gilt also auch hier: Wer ein Rollenspiel mit tonnenweise Items und vielfältigen Rüstungen à la **Kingdoms of Amalur** erwartet, der wird auch mit dem dritten **Mass Effect** nicht glücklich, trotz klarer Fortschritte gegenüber dem zweiten Teil. Die vielen Waffenupgrades sind aber nicht die einzige Neuerung: Nun gibt's auch wieder mehr Talente und Fähigkeiten, die das Team lernen und mehrfach aufleveln kann – ein kleines, willkommenes Plus für die Charakterentwicklung.

**Um Upgrades und Waffen zu finanzieren,** musste man im Vorgän-




In **Mass Effect 3** gibt's nicht nur mehr Waffen als zuvor, Sie dürfen nun auch wieder selbst entscheiden, welche Knarre zu Ihrer Spielweise passt, unabhängig von der Klasse. Ein klarer Fortschritt gegenüber dem Vorgänger! Ebenfalls gelungen: Die Pistolen und Gewehre lassen sich mit verschiedenen Modifikationen ausbauen. In diesem Beispiel montieren wir ein Zielfernrohr an unser Raptor-Gewehr, das vor allem im Kampf gegen Cerberus-Soldaten nützlich ist.

ger noch zeitraubende Minispiele und Nebenaufgaben absolvieren. Die meisten davon hat Bioware für **Mass Effect 3** gestrichen. Ein Glück! Ohne das umständliche Hacken oder das sterbenslangweilige Sammeln von Ressourcen spielt sich das dritte **Mass Effect** angenehmer und flotter. Die aus Teil 2 bekannte Sternenkarte ist aber trotzdem wieder enthalten: Der Spieler lenkt sein kleines Schiffchen von System zu System, daran hat sich nichts geändert. Neu ist aber, dass man nun nicht mehr jeden Planeten einzeln anfliegen muss – ein Tastendruck genügt, um die Umgebung des Schiffs auf Beute zu scannen. Hat man etwas Wertvolles entdeckt, kommt das bekannte Planetenscan-Minispiel zum Einsatz, das immerhin blitzschnell erledigt ist.

Etwas nervig allerdings: Hat man in einem System mehrmals die Scan-Taste betätigt, kommen ein paar Reaper-Schiffe angedüst, vor denen man zunächst schleunigst flüchten sollte. Wer das System trotzdem weiter erkunden will, fliegt nun einfach wieder zurück, muss dann nur geschickt den Gegnern ausweichen oder abwarten, bis die Alarmbereitschaft der Reaper zurückgegangen ist. Kurz gesagt: ein überflüssiges Spielelement, das sich kinderleicht aushebeln lässt.

Shepards Mission in **Mass Effect 3**: Er muss die galaktischen Völker in einer Allianz gegen die übermächtigen Reaper vereinen.

Prima: **Mass Effect 3** bietet mehr Locations auf der Citadel-Raumstation als der Vorgänger, inklusive plappernder NPCs und kurzen Shop-Besuchen.

**Alle Missionen, Quests und Spielfortschritte** fördern – wie zuvor erwähnt – die Kriegsbereitschaft von Shepards Allianz, dargestellt durch einen Fortschrittsbalken. Dieser Wert lässt sich aber noch auf andere Art beeinflussen: Mit **Mass Effect 3** führt Bioware erstmals kooperative Mehrspielermissionen in die Serie ein, und auch diese wirken sich auf die Kriegsbereitschaft in der Solo-Kampagne aus. Wer die Koop-Einsätze mit bis zu drei Mitspielern erledigt, bekommt dafür nämlich einen Bonus auf seinen Fortschrittsbalken spendiert. Wenn man also keine Lust hat, wirklich jeden Nebenauftrag zu erledigen oder alle Upgrades zu suchen, kann man seine Erfolgschancen auch über das Spielen der Koop-Missionen verbessern. Bedeutet im Umkehrschluss: Wer keine Lust auf den Multiplayer hat, lässt ihn einfach weg. **Mass Effect 3** fühlt sich nämlich auch ohne den Mehrspielerpart rund und vollständig an.

Die simplen Koop-Einsätze entpuppen sich als überraschend kurzweilig: Im vierköpfigen Team ist taktisches Vorgehen und Zusammenarbeit gefragt, während man sich gegen immer stärker werdende Gegnerwellen zur Wehr setzt. Das Klassensystem aus der Einzelspielerkampagne ist komplett enthalten, Sie können Ihren frisch erstellten Mehrspielerhelden also aufleveln, ihm neue Talente beibringen, Boni spendieren, Ausrüstung kaufen und seine Waffen verbessern. Das alles motiviert gerade genug, sodass man zwischendurch gerne mal eine Partie wagt, auch wenn die Kartenauswahl gering ist und es nur einen Spielmodus gibt. Erwarten Sie aber keine Langzeitmotivation – der Multiplayer ist ein netter Bonus, aber sicher kein Kaufkriterium.

**Wenig überraschend: Die PC-Umsetzung ist die beste Version von Mass Effect 3**. Schon allein weil die Ladezeiten blitzschnell sind, macht

## APPS FÜR MASS EFFECT 3

**Zum Release hat Bioware auch zwei Apps für iPhone und iPad veröffentlicht – die sind deshalb interessant, weil sie sich auch auf Ihr PC-Spiel auswirken können.**

**Mass Effect 3 Datapad:** Diese kostenlose App liefert ein paar Hintergrundinformationen zum Spieluniversum und einen Überblick auf die Galaxiekarte. Hier können Sie Aufträge erteilen, die Ihre Kriegsbereitschaftswertung in der Einzelspielerkampagne verbessern können. Das ist nicht wirklich spaßig, aber immerhin gratis.

**Mass Effect – Infiltrator:** Ein aufwendiger Shooter, der eine alternative Handlung um den Cerberus-Agenten Randall Ezno erzählt. Rund sechs Stunden Spielzeit, sehr schöne Grafik und viel **Mass Effect**-Flair rechtfertigen den Kaufpreis von 5,50 Euro. Auch **Infiltrator** verbessert Ihre Bereitschaftswertung im Hauptspiel. Eine Umsetzung für Android-Geräte soll in kürze Folgen.



Grafisch macht das Spiel für iPhone und iPad einen tollen Eindruck.

## AUS DER ASCHE: ÄRGER UM DEN DEN ERSTEN DLC

**Wie seine Vorgänger wird Mass Effect 3 mit kostenpflichtigen DLC-Inhalten versorgt – und auch diesmal muss Bioware Kritik einstecken.**

Bereits zum Release ist der erste Story-DLC für **Mass Effect 3** erhältlich. Er heißt **Aus der Asche** und handelt von einer besonderen Figur, nämlich Javik – dem letzten noch lebenden Protheaner. Wer die **Mass Effect**-Reihe aufmerksam verfogt hat, der weiß: Das ist eine spannende Sache, immerhin sind die mysteriösen Protheaner eines der wichtigsten Völker im **Mass Effect**-Universum!

*Es folgen leichte Spoiler, die zur Erklärung des DLC aber notwendig sind.*

**Aus der Asche** führt Shepards Team in eine etwa halbstündige Nebenmission, in der man im Grunde nur dutzendweise Cerberus-Soldaten bekämpfen muss. Die Mission allein ist ihr Geld nicht wert. Spannend sind hier lediglich Shepards Visionen, dank denen man in hübschen Rückblick-Videos den Untergang der Protheaner-Zivilisation miterlebt. Sobald Javik gerettet ist, schließt er sich Shepards Team an und kann fortan in jeden Einsatz mitgenommen werden. Außerdem – und das ist cool! – liefert Javik endlich Antworten auf drängende Fragen: Er berichtet vom letzten Reaper-Krieg, der Protheaner-Kultur, ihrer Technologie und dem Untergang seiner Spezies. Manchen Spielern mögen diese Gespräche und Infos unnötig erscheinen, doch für beinharte **Mass Effect**-Fans sind sie ein Leckerbissen! Ein Nachteil des DLCs: Da Javik nur ein optionaler DLC-Begleiter ist, geht er in der Hauptgeschichte ziemlich unter – das wirkt etwas unglaubwürdig, wenn man die Rolle der Protheaner in der Gesamthandlung bedenkt.

**Aus der Asche** ist zwar in der Collector's Edition enthalten, Käufer der normalen Spielfassung müssen den DLC jedoch separat hinzukaufen. Das ist ärgerlich, denn den Entwicklern ist sicherlich bewusst, welchen Reiz diese Storydetails auf treue Fans ausüben. Ausgerechnet diese Spieler werden nun zur Kasse gebeten: 800 Bioware Points will Bioware für **Aus der Asche** sehen, das entspricht etwa 10 Euro.

**FAZIT:** Wer wirklich alles über das **Mass Effect**-Universum erfahren will, kommt um diesen kurzen DLC leider nicht herum – echte Fans werden einem Protheaner als Begleiter kaum wiederstehen können. Von den coolen Story-Details mal abgesehen ist der magere DLC aber schlichtweg sein Geld nicht wert.



**Aus der Asche** startet mit einer kurzen Nebenmission, in der Sie nur mehrere Wellen an bekannten Cerberus-Gegnern bekämpfen müssen.

Der Protheaner Javik liefert interessante Details zur Hintergrundgeschichte von **Mass Effect**. Wer nicht die Collector's Edition gekauft hat, muss dafür leider draufzahlen.

das Spielen hier einfach mehr Spaß als auf den Konsolen. Auch grafisch ist das Spiel noch auf der Höhe der Zeit: Die Levels sind schick gestaltet, die Lichteffekte glaubhaft, die Zwischensequenzen mitreißend geschnitten. Dass manche Texturen verwaschen und einige Animationen hölzern wirken, kann man da leicht verschmerzen – **Mass Effect 3** mag seine Schönheitsfehler haben, doch das Gesamtbild ist stimmig. Die bewährte **Unreal Engine 3** sorgt außerdem für moderate Hardware-Anforderungen.

Super: Die beiden Spiel-DVDs enthalten mehrere Sprachfassungen, die sich sogar frei kombinieren lassen. Wer mag, kann beispielsweise mit englischer Sprachausgabe und deutschen Bildschirmtexten spielen, so muss es sein. Die deutsche Sprachausgabe geht zwar in Ordnung und klingt meistens überzeugend, allerdings leidet sie auch unter gelegentlichen Übersetzungs- und Betonungsfehlern. Die englischen Sprecher sind also – wie schon in den Vorgängerspielen – eindeutig besser.

**Mass Effect 3 darf sich schon jetzt** zu den atmosphärischsten Spielen des Jahres zählen – die rund 30 Spielstunden voller bildgewaltiger Schlachten und großer Gefühlsmomente bleiben lange im Gedächtnis. Spielerisch wird auch der dritte Teil keinen **Mass Effect**-Hasser mehr überzeugen, dazu bleibt er der Formel des Vorgängers viel zu treu. Doch wer ein großes Spiel mit viel Krawall und Herzschmerz erwartet, der bekommt genau das – ein würdiges Finale einer großartigen Trilogie. ❑



Dank Savegame-Import dürfen Sie manche alte Romanze in **Mass Effect 3** fortsetzen – oder beenden.



### MEINE MEINUNG | *Felix Schütz*



„Würdiges Finale einer großartigen Sci-Fi-Trilogie!"

Keine Frage: Wer **Mass Effect 2** zu actionlastig findet, den wird auch der dritte Teil nicht bekehren. Wer jedoch eine kraftvolle Erzählung, rasante Kämpfe und tolle Inszenierung wünscht, der wird hier erstklassig bedient: **Mass Effect 3** ist ein großer, interaktiver Actionfilm zum Mitspielen, der bei aller Explosionsliebe aber nicht die leisen Töne vergisst und mir abermals starke Charaktere präsentiert, an die ich mich noch lange erinnern werde. Richtig gut haben mir diesmal auch die Auswirkungen des Spielstandimports gefallen – wer ein Savegame übernimmt, der erlebt das bessere Spiel! Und nun zu den unangenehmen Dingen: Dass der Ausgang der Story von vielen Spielern kritisiert und diskutiert wird, kann ich bis zu einem gewissen Grad nachvollziehen. Mich persönlich hat der Schluss nicht gestört, im Gegenteil, mir gefällt die Idee sogar ziemlich gut. Nur dass sich frühere Entscheidungen am Ende kaum auswirken und dass das Finale zu flott abgewickelt wird, hätte man meiner Ansicht nach besser machen können. Doch für mich besteht das Spiel (und auch das Ende) aus mehr als nur den letzten zwei Minuten – in der Summe ist **Mass Effect 3** trotz mancher Mängel für mich der rundeste Teil der Reihe. Eigentlich habe ich mich nur über den DLC **Aus der Asche** geärgert, denn der enthält spannende Storydetails, auf die treue Shepard-Fans wie ich nicht verzichten wollen. Bioware, diese Inhalte hätten ins Hauptspiel gehört! Dafür nochmal Geld zu verlangen, ist einfach enttäuschend.



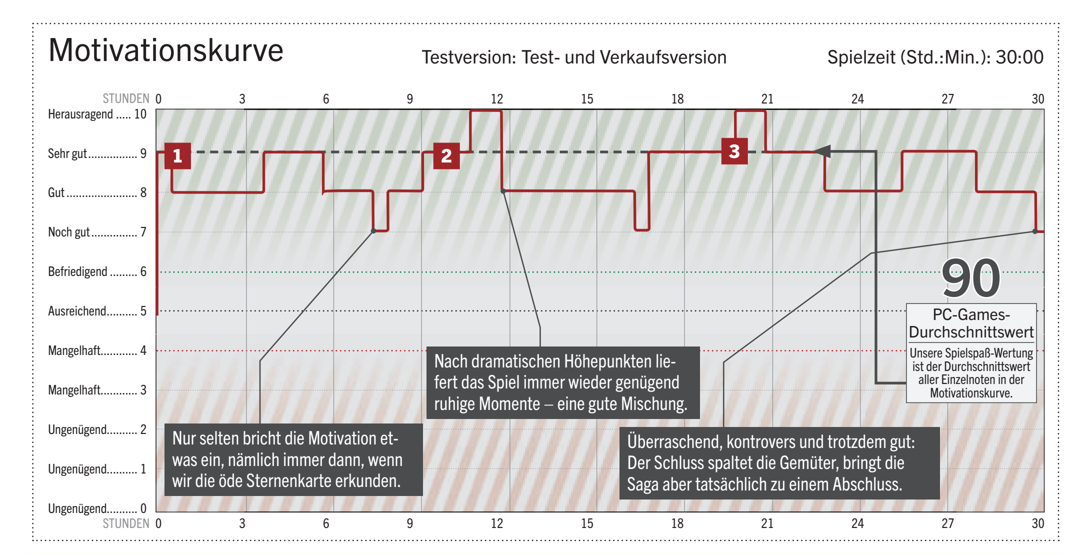
Der Spieleinstieg ist gelungen und kommt direkt zum Punkt: Die Erde wird von Reapern überrannt, Commander Shepard und sein Freund Anderson retten sich durch die Angriffswellen. Ausufernde Erklärungen gibt es nicht, das Tutorial beschränkt sich auf das Nötigste – wer die Vorgänger nicht kennt, dürfte es schwer haben, da durchzublicken.



Auf Tuchanka, der Heimatwelt der Kroganer, stellen wir uns einem gigantischen Reaper – ein mehrstufiger, origineller Bosskampf mit coolem Finale!



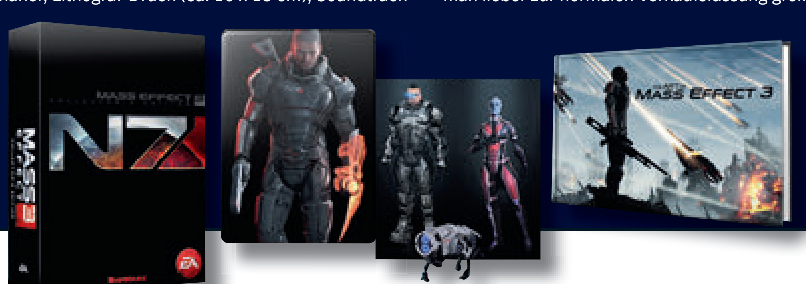
Einige Entscheidungsmomente gehen unter die Haut. Beim zweiten Durchspielen fällt uns auf: Wer einen Spielstand importiert, hat mehr Optionen!



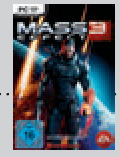

## DIE N7 COLLECTOR'S EDITION

**Mass Effect 3 erscheint als schicke Sammleredition, die auch einen DLC-Charakter enthält.**

Neben der üblichen Verkaufsfassung wird **Mass Effect 3** auch als Collector's Edition veröffentlicht. Das gute Stück kostet in der PC-Version etwa 75 Euro und ist so gefragt, dass manche Händler bei Redaktionsschluss keine Fassungen mehr vorrätig hatten. Die Inhalte der robusten Steelbook-Verpackung: Gebundenes Artbook (70 Seiten), N7-Aufnäher, Lithograf-Druck (ca. 10 x 15 cm), Soundtrack-CD, **Mass Effect** Dark Horse Comic, N7 Arsenal Pack (Extra-Waffen, Outfits für die Teammitglieder und N7-Hoodie für Commander Shepard). Dazu gibt's den DLC **Aus der Asche** mit einer Bonusmission und einem Bonuscharakter für Shepards Team. Der DLC ist auch als kostenpflichtiger Download über Biowares Website http://masseffect.com erhältlich, falls man lieber zur normalen Verkaufsfassung greifen will.



MASS EFFECT 3



Ca. € 50,-
8. März 2012

### ZAHLEN UND FAKTEN

**Genre:** Action-Rollenspiel
**Entwickler:** Bioware
**Publisher:** Electronic Arts
**Sprache:** Mehrsprachig, u.a. Deutsch
**Kopierschutz:** Das Spiel verlangt eine Online-Aktivierung über EAs Vertriebsplattform Origin. Es ist danach an Ihren Account gebunden, lässt sich aber auch offline spielen.

### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Grafik:** Starkes Design, gute Performance und schöne Lichtstimmung. Einige Texturen sind jedoch matschig und manche Animationen wirken hölzern, etwa die Laufbewegungen des weiblichen Shepard.
**Sound:** Solide deutsche und exzellente englische Sprecher, stimmungsvoller Soundtrack. Die Abmischung hat jedoch Schwächen, in manchen Szenen wirkt der Ton etwas zu leise.
**Steuerung:** Keine Gamepad-Unterstützung. Die Maus-Tastatur-Steuerung ist zweckmäßig, das Deckungssystem reagiert hin und wieder ungenau.

### MEHRSPIELERMODUS

**Umfang:** Sechs Mehrspielerkarten, ein Modus, drei Schwierigkeitsgrade
**Zahl der Spieler:** 1-4

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

**Minimum:** Dualcore mit 2,0 GHz (Core 2 Duo, Phenom II X2 oder besser), 2 GB RAM, Geforce 7900 GT oder Radeon X1800 XT, Internetverbindung
**Empfehlenswert:** Dualcore mit 3 GHz, 4 GB RAM, Geforce 8800 GTS/512 oder Radeon HD 4850

### JUGENDEIGNUNG

**USK:** Ab 16 Jahren
**Mass Effect 3** ist auch in Deutschland ungeschnitten. Obwohl harte Splatter-Szenen ausbleiben, ist das Spiel brutal – unter anderem ist es möglich, feindlichen Soldaten den Kopf vom Rumpf zu schießen.

### DIE TEST-ABRECHNUNG

Die PC-Fassung stürzte im Test nicht ab und zeigte auch sonst keine gravierenden Bugs. Gelegentliche KI-Aussetzer und seltene Animationsfehler waren zu verschmerzen.

### PRO UND CONTRA

- + Dramatische Handlung
- + Glaubhafte Charaktere
- + Spannende Entscheidungen
- + Schnelle, actionreiche Kämpfe
- + Spielstand aus **ME2** importierbar
- + Kraftvolle, packende Inszenierung
- – Streng lineares Leveldesign
- – Planetenscannen wirkt aufgesetzt
- – Teurer Story-DLC zum Release

### EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **90**

Einheitliche Staaten waren im Früh- und Hochmittelalter bestenfalls eine Idee. Stattdessen war Europa in unzählige Fürstentümer zerteilt, die sich in einem ständigen Machtkampf miteinander befanden.

Immer wieder verlangen Zufallsereignisse eine Entscheidung von uns. Begünstigen wir lieber die Bauern oder das Stadtvolk?

# Crusader Kings 2

**Von:** Viktor Eippert

Vorbei sind die Zeiten der Schlamperei. Mit Crusader Kings 2 findet Paradox zu alter Stärke zurück!

Vor zwölf Jahren erschuf der schwedische Entwickler und Publisher Paradox Interactive mit **Europa Universalis** ein komplett neues Strategie-Subgenre: sogenannte Grand Strategy Games. Das sind hochkomplexe Strategiesimulationen, die eine bestimmte Epoche der Weltgeschichte möglichst detailliert abbilden und den Spieler in den Regentenstuhl eines von hunderten, historisch korrekt recherchierten Reichen dieser Zeit setzt. Inzwischen umfasst das Paradox'sche Portfolio mehrere Serien mit diesem vielschichtigen Konzept, unter anderem **Hearts of Iron**, **Victoria** oder eben **Crusader Kings**. Nachdem Paradox bei **Hearts of Iron 3** und **Victoria 2** noch mit Schwierigkeiten zu kämpfen hatte, finden die Schweden mit **Crusader Kings 2** zu alter Stärke zurück und liefern feinste Strategiekost für Experten.

**Wie sein Vorgänger** widmet sich **Crusader Kings 2** dem mittelalterlichen Europa sowie Teilen Arabiens zwischen den Jahren 1066 und 1452. Als Einstiegspunkt haben wir die Wahl zwischen vier berühmten Jahresdaten, darunter der England-Feldzug von Wilhelm dem Eroberer 1066 oder der Beginn des Hundertjährigen Krieges 1337. Vor diesem historischen Hintergrund wählen wir den gewünschten Adeligen, den wir verkörpern möchten – vom kleinen ungarischen Grafen bis zum Kaiser des Heiligen Römischen Reiches deutscher Nation ist jeder Herrscher von Bedeutung vertreten. Einzig heidnische und muslimische Regenten sowie der Papst sind der KI vorbehalten.



## GUCKEN ABER NICHT ANFASSEN: DIE KÄMPFE

**Schlachten werden in Crusader Kings 2 komplett automatisch ausgetragen. Über den Kampfverlauf informiert uns eine zusammenfassende Darstellung (Bild rechts).**






**EINHEITENGATTUNGEN**
In **Crusader Kings 2** gibt es sieben Truppengattungen: Jeweils leichte beziehungsweise schwere Infanterie sowie Kavallerie, dazu Spießträger, Bogenschützen und berittene Bogenschützen. Welche Einheiten uns zur Verfügung stehen, hängt von unseren Fürstentümern ab. Städte stellen hauptsächlich leichte Infanterie und Bogenschützen, schwere Infanterie stammt aus Burgen.

**FLANKEN**
Prallen zwei Armeen aufeinander, werden die Truppen darin in drei Flanken organisiert. Jede Flanke übernimmt im Kampf grundsätzlich das eigene Pendant in der Feindarmee, ehe sie an den beiden anderen Fronten hilft. Jede Flanke wird von einem unserer Vasallen angeführt. Je höher die Kriegskunst des führenden Fürsten, desto effektiver kämpft der entsprechende Armeeteil.

## SO VERWALTEN SIE IHR REICH: DAS INTERFACE

**Um stets den Überblick über alle Vorgänge im eigenen Fürstentum zu haben, gibt Ihnen Crusader Kings einiges an Handwerkszeug zur Hand. Wir erläutern, was dahinter steckt.**

**NACHRICHTEN**
Über diesen Kanal erreichen uns wichtige Nachrichten wie Heiratsanträge oder der Hinweis auf offene Ratspositionen.

**REICHSVERWALTUNG**
Das Portrait ganz links ruft den Charakterbildschirm unseres Fürsten auf. Die kleinen Symbole daneben führen zu den wichtigsten Werkzeugen für die Reichsverwaltung. Dort erlassen wir neue Gesetze, heben Armeen aus, setzen Intrigen in Gang und ähnliches.

**REICHSSTATISTIK UND ZEITKONTROLLE**
Füllstand der Schatzkammer, angesammeltes Prestige, Anzahl der Besitztümer unseres Fürstentum – diese und andere wichtige Infos über unsere Dynastie befinden sich hier. Direkt darunter stellen wir ein, wie schnell die Spielzeit ablaufen soll oder pausieren das Geschehen komplett.

**PROVINZANSICHT**
Wenn wir eine Provinz anklicken, fasst dieser Bildschirm alles Wissenswerte über die Provinz zusammen. Etwa die dazugehörigen Landtitel, die Steuerlast oder die darin vorhandenen Städte.

**ARMEEN UND WAPPEN**
Sämtliche Armeen im Spiel werden durch Soldatenfiguren direkt auf der Karte dargestellt. So sehen wir auf einen Blick, was unser Heer treibt und woher Gefahr droht. Die Wappen symbolisieren dagegen die Hauptstädte der jeweiligen Fürsten. Je größer ein Wappen, desto höher der Rang des Adeligen.

**Die Wahl des Herrschers** will wohlüberlegt sein, denn anders als in typischen Strategiespielen übernehmen wir in **Crusader Kings 2** keine Nation sondern explizit dessen Oberhaupt als Einzelperson. Unser Ziel besteht fortan daher darin, unsere Dynastie am Leben zu erhalten. Stirbt unser Regent ohne legitimen Nachfolger (und sei es ein Bastard-Sohn), endet die Partie endgültig. Also kümmern wir uns um Nachwuchs, arrangieren Hochzeiten, verschaffen unseren Kindern tüchtige Erzieher oder verbannen unliebsame Emporkömmlinge ins Exil. Diese Pflege der eigenen Dynastie nimmt einen wesentlichen Bestandteil des Spiels ein und begeistert mit viel Spielwitz. Denn wenn wir die Blutlinie erfolgreich fortführen, übernehmen wir die Dynastie als Nachkomme des verstorbenen Herrschers und halten uns so bis zu knapp 400 Jahre an der Macht.

**Die Herrschaftsfolge** sichert uns jedoch nicht zwingend auch sämtliche Ländereien unseres Ahnen. Im Mittelalter wurden Reiche nicht von fixen Staatsgrenzen bestimmt, sondern den Landtiteln ihrer Oberhäupter. Dieser entscheidende Punkt findet in **Crusader Kings 2** Beachtung. Von einzelnen Städten, Klöstern und Burgen über Provinzen bis hin zu ganzen Königreichen ist jedes Besitztum mit dem dazugehörigen Titel verknüpft. Die Macht eines Regenten steht und fällt daher mit seinen Landtiteln. Durch Erbteilung, Hochzeiten und andere Faktoren wechseln diese Rechte mitunter den Eigentümer, was eine Dynastie mit Pech binnen weniger Jahre in die Bedeutungslosigkeit drängen kann. Auf der anderen Seite ermöglichen uns ebendiese Rahmenbedingungen eine diplomatische Annektierung weiterer Provinzen. Durch geschickt arrangierte Vermählungen sichern wir uns Verbündete; Intrigen und Mordkomplotte gegen ungewollte Titelanwärter oder störende Widersacher helfen bei der Festigung unserer Machtposition.

**Ob ein Titelaspirant in unserem Interesse liegt**, hängt neben den Familienbanden vom vielschichti-

## DIE RÄTE DES FÜRSTEN

**Einer der wichtigsten Apparate unseres Reiches ist die Ratskammer.**

Dank dem Rätesystem (linkes Bild) dürfen wir fünf Vasallen besondere Posten in unserem Reich einräumen. Das hat gleich mehrere Vorteile. Auf Wunsch erledigen die Würdenträger etwa spezielle Aufgaben für uns. Der Kanzler kann beispielsweise entsandt werden, um einen Titelanspruch auf eine Provinz zu fingieren (rechtes Bild), was uns einen legitimen Kriegsgrund mit dem entsprechenden Reich verschafft. Die Vergabe eines Postens dient aber auch als politisches Mittel, da sie die Zufriedenheit des Vasallen erhöht.





## DER KERN DES SPIELS: DYNASTIE UND VASALLEN

Anders als in vielen anderen Strategietiteln rücken Spielaspekte wie Kriegskunst, Wirtschaft, Forschung und Aufbau in **Crusader Kings 2** in den Hintergrund. Hier stehen die Pflege der eigenen Dynastie und der Balanceakt in der mittelalterlichen Lehenshierarchie im Zentrum. Am Beispiel von Herzog Ordulf I. von Sachsen erklären wir, wie alles zusammenhängt.




**LEHENSHERR**
Sofern wir nicht den Herrscher eines unabhängigen Reiches verkörpern, verfügt immer ein Lehensherr über unseren Fürsten – in diesem Fall der deutsche Kaiser, Heinrich IV. Als Untergebener unseres Lehensherren genießen wir seinen Schutz vor ausländischen Staaten, müssen im Gegenzug aber Steuern an ihn entrichten und ihn im Kriegsfall mit Wehrpflichtigen unterstützen.

**DER EIGENE FÜRST**
Hier sehen wir unseren Regenten in all seiner Pracht. Um sein Portrait herum sind alle für ihn wichtigen Personen angeordnet, sein Gebieter etwa oder seine Gattin. Nettes Detail am Rande: mit steigendem Alter altert auch das Portrait einer Spielfigur.

**DER NACHFOLGER**
Hier wird der derzeitige Titelanwärter unseres Reiches angezeigt. Je nach derzeit gültigem Erbfolgerecht kann das auch eine Frau sein oder ein Fürst abseits unserer Blutlinie. Letzteres würde das Aus für unsere Dynastie bedeuten!

**STAMMBAUM**
Im Stammbaum sehen wir alle Angehörigen unserer Spielfigur. Ein Klick auf das Portrait einer anderen Figur führt uns direkt zu deren Stammbaum.

**CHARAKTERISTIKA DES FÜRSTEN**
Ähnlich wie in einem Rollenspiel verfügt jeder Fürst in **Crusader Kings 2** über Attributwerte, die sein Können in Bereichen wie Diplomatie oder Verwaltung abbilden. Hinzu kommt eine Myriade an zufälligen Charakterzügen wie „fleißig", „lüstern", „Säufer" oder „Unnachahmlicher Ränkeschmieder", die oft starke Auswirkungen mit sich bringen.

**TITEL UND ANSPRÜCHE**
Die Titel geben an, über welche Besitztümer unser Herrscher derzeit regiert. Jedes Wappen steht für einen Landtitel, etwa Sachsen. Unter den Ansprüchen versteht man hingegen Landtitel, auf die diese Figur in irgendeiner Form Anspruch hat – durch Erbfolge, Heirat oder Kriegsverlust etwa.

**DIE EIGENE LANDESHIERARCHIE**
Die Anzahl an Provinzen, die unser Herrscher verwalten kann, ist begrenzt. Wächst uns unser Reich über den Kopf, müssen wir Landtitel an Adelige niederen Ranges vergeben. Die hellgrünen Provinzen im unteren Bild unterstehen beispielsweise direkt unserem Fürsten, die dunkelgrünen seinen Vasallen.

**DIE REICHSVASALLEN**
Zufriedene Vasallen sind essenziell für ein gut geöltes Fürstentum. Nur wenn wir unsere Getreuen bei Laune halten, bleiben sie loyal und zahlen brav Steuern. Oftmals unterstehen unseren Vasallen sogar eigene Gefolgsmänner. Der gute Ekbert von Braunschweig hier gebietet zum Beispiel über vier Lehensmänner.

gen Geflecht der Meinungen und Ansichten der Adeligen Europas ab. Jeder Adelige hat eine designierte Meinung über alle anderen, die durch zahlreiche Faktoren bestimmt wird. Die Charaktereigenschaften, die jedem Fürsten zu Eigen sind etwa. Tapfere Kriegsfürsten verachten Feiglinge, ehrliche Kerle hegen Argwohn gegenüber intriganten Machthabern. Eine ebenso wichtige Rolle spielen alte Fehden, diplomatisches Geschick und Religion. Eine hohe Meinung bei den richtigen Personen kann uns enormen Einfluss bescheren, umgekehrt zieht die Missgunst beim falschen Herzog oder König oft schwerwiegende Konsequenzen nach sich. In unserer Partie als Herzog von Sachsen verärgerten wir zum Beispiel den Herzog von Brandenburg durch einen Krieg um die Provinz Anhalt. Der Feldzug verlief gut, unser Gegner musste Anhalt – wenn auch widerwillig – an uns abtreten. Doch einige Jahre später kam prompt die Retourkutsche. Auf Anraten des brandenburgischen Herzogs ordnete der Papst unsere Exkommunizierung aus der katholischen Kirche an. Ein schwerer Schlag gegen unsere Ehre, der unser Ansehen bei sämtlichen Fürsten Europas beachtlich schädigte. Hier beweist **Crusader Kings 2** einmal mehr seine vortreffliche Umsetzung des Mittelalters.

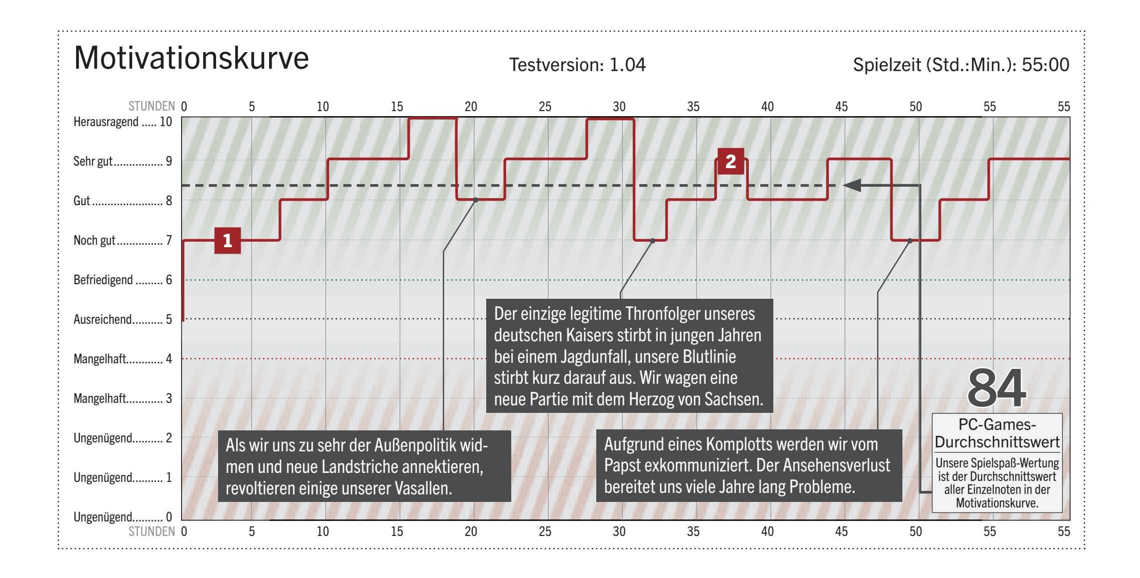
**Besonders hart** trifft uns der Ansehensverlust bei unseren Vasallen. Wie zur damaligen Zeit üblich, sind Reiche in **Crusader Kings 2** in Hierarchien von Vasallen und deren Lehensherren organisiert. Da unser Fürst ein derart großes Gebiet wie Sachsen (von König- und Kaiserreichen ganz zu schweigen) nicht alleine verwalten kann, müssen wir Titel und Ämter an Fürsten geringeren Ranges verteilen. Damit geben wir zwar die direkte Kontrolle über entsprechende Provinzen und Städte ab, sichern uns gleichzeitig aber die Loyalität der ernannten Vasallen. Zumindest zu einem gewissen Grad. Denn wenn unsere Untergeben unzufrieden mit uns sind, zahlen sie weniger Steuern und stellen im Kriegsfall kleinere Kontingente an Wehrpflichtigen. Im schlimmsten Fall revoltieren Vasallen sogar und erklären ihre Unabhängigkeit. So entsteht ein heikles Machtkonstrukt, in dem jeder Beteiligte nach der perfekten Balance zwischen Einfluss und Sicherheit strebt. Die KI-gesteuerten Adeligen

## MEINE MEINUNG | *Viktor Eippert*



### „Von wegen Geschichte ist öde. Dieses Spiel für Strategie-Experten beweist das Gegenteil!“

Nach dem Bug-Fiasko um **Hearts of Iron 3** bin ich richtig erleichtert, dass **Crusader Kings 2** so rund geworden ist. Ok, die mangelhafte Übersetzung der deutschen Version sorgt zugegebenermaßen für so manchen ungeplanten Lacher. Im Angesicht der wahnsinnig fesselnden Spielmechanik verblasst dieses Manko aber ohnehin binnen weniger Augenblicke. Die Zukunft der Dynastie bedarf meiner ständigen Aufmerksamkeit, Vasallen wollen bei Laune gehalten werden und ständig steht etwas anderes auf der Agenda. Was hab ich mich geärgert, als die Intrige eines Widersachers mein über Jahrzehnte hinweg vorbereitetes Vorhaben mit einem Schlag zu Nichte machte. Und wie habe ich gejubelt, als ich durch eine geschickt arrangierte Heirat meine Reichsgröße mal eben verdoppelte. Genau solche Momente gehören zu den Stärken von **Crusader Kings 2**. Bis dato gibt es kein Strategiespiel, dem die Umsetzung des Mittelalters mit all seinen komplexen Zusammenhängen so gut gelingt wie **Crusader Kings 2**!





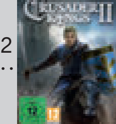

1 Nach dem etwa zweistündigen Tutorial wissen wir immer noch nicht über alle Spielaspekte Bescheid. **Crusader Kings 2** erfordert eine lange Einarbeitungsphase.

2 Als sächsischer Graf jagen wir unserem brandenburgischen Nachbarn zwei Provinzen ab. Obgleich uns der Krieg Ansehen kostet, profitieren wir später von der Reichserweiterung.

agieren dabei stets clever und auf ihren Vorteil bedacht. Überhaupt haben die Entwickler auf nachvollziehbare, historisch korrekte Zusammenhänge geachtet. Bauern revoltieren wenn sie von der Steuerlast erdrückt werden, minderjährige Herrscher brauchen einen Vormund und einer Kriegserklärung muss ein legitimer Grund vorangehen – ein Heiliger Krieg gegen Heiden oder Muslime zum Beispiel.

**Unabhängig vom Grund** sollte ein Krieg grundsätzlich von langer Hand geplant sein. Selbst kleine Grafschaften sind oft stärker, als sie wirken, weshalb sich Kriege gerne über viele Jahre hinweg ziehen. Überhaupt verschlingt **Crusader Kings 2** Unmengen an Zeit. Eine Partie dauert viele Dutzend Stunden – man muss viel Geduld mitbringen und sich einarbeiten. Im Vergleich zu anderen Paradox-Brocken wie **Hearts of Iron 3** oder **Europa Universalis 3** ist dieses Spiel zwar etwas zugänglicher, eine ausufernde Einfindungsphase verbunden mit viel Leseaufwand ist dennoch Pflicht. Doch wer diese Einstiegshürde stemmt, wird für seinen Aufwand mit einer vielschichtigen Strategie-Simulation belohnt, die das Mittelalter so glaubwürdig in Szene setzt, wie kein anderes Spiel in diesem Genre. Dafür muss man allerdings eine furchtbar nüchterne Präsentation sowie eine unkomfortable Menüführung in Kauf nehmen. Ärgerlich ist außerdem die deutsche Lokalisierung. Die ist von grausigen Grammatikfehlern durchsetzt und obendrein werden vereinzelte Namen oder Bezeichnungen noch von Platzhaltern ausgefüllt. Diese Dinge sind kein Beinbruch für leidenschaftliche Strategen, beschmutzen aber dennoch das ansonsten sehr stimmige Gesamtbild von **Crusader Kings 2**. ❑

## CRUSADER KINGS 2



Ca. € 40,-
14. Februar 2012

### ZAHLEN UND FAKTEN

**Genre:** Strategie
**Entwickler:** Paradox Interactive
**Publisher:** Paradox Inter./Deep Silver
**Sprache:** Text mehrsprachig
**Kopierschutz:** Einmalige Online-Aktivierung per Key-Eingabe über Steam

### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Grafik:** Die Wappen der Fürstentümer und Menüs sind ganz schick gestaltet. Die Optik im Allgemeinen beschreibt hingegen folgendes Adjektiv am treffendsten: zweckdienlich.
**Sound:** Die Soundeffekte sind nicht der Rede wert, eine Sprachausgabe fehlt komplett. Die Musik bietet dagegen durchweg hohe Qualität und sorgt für tolle Mittelalterstimmung.
**Steuerung:** Die Menüs könnten komfortabler sein, ansonsten gibt es hier keinen Grund zum Klagen.

### MEHRSPIELERMODUS

**Umfang:** Voller Funktionsumfang der Einzelspieler-Kampagne. Sowohl im LAN als auch Online spielbar.
**Zahl der Spieler:** 2 bis 32

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

**Minimum:** Einkernprozessor mit 3,0 GHz, 3 GB RAM, Geforce 9800 GT (512 MB)/Radeon HD 3870 (512 MB)
**Empfehlenswert:** Zweikernprozessor mit 3,0 GHz, 4 GB RAM, Geforce GTX 460 (1 GB)/Radeon HD 6870 (1 GB)

### JUGENDEIGNUNG

**USK:** Ab 12 Jahren
Per Intrige können Sie ein Mordkomplott gegen andere Fürsten anordnen. Auf Gewaltdarstellung wird aber komplett verzichtet.

### DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir spielten gut 30 Stunden lang mit dem deutschen Kaiserhaus und wechselten dann für etwa 20 weitere Stunden zum Herzogtum von Sachsen. Als Grundlage diente die handelsübliche Verkaufsfassung. Das Spiel lief stets flüssig und stürzte nie ab.

### PRO UND CONTRA

- ➕ Glaubwürdige und hochkomplexe Umsetzung des Mittelalters
- ➕ Dynamischer Spielablauf; jede Partie verläuft komplett anders
- ➕ Immenser Umfang mit hunderten von spielbaren Fürsten in ganz Europa und Teilen Arabiens
- ➕ Motivierendes Dynastie- und Vasallensystem
- ➕ Clevere, nachvollziebar agierende KI
- ➖ Spartanische Präsentation
- ➖ Hohe Einstiegshürde
- ➖ Schlechte Lokalisierung; an manchen Textstellen nur Platzhalter

### EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **84**



▲ Die Kamera zoomt stufenlos bis zu einer übersichtlichen Satellitenperspektive, aus der Sie Ihre Bataillone lediglich anhand farbiger Symbole unterscheiden.

▼ An sogenannten vorgeschobenen Operationsbasen (FOB) tanken Ihre Einheiten auf, flicken Schäden und fassen neue Munition. Im Feld übernehmen diese Aufgabe mobile Versorgungslaster.






Hübsches Detail: Bei heftigem Artilleriebeschuss schwankt die Kamera in der Nahperspektive wie bei einem Erdbeben.

# Wargame: European Escalation




**Von:** Peter Bathge

Der Ruse-Nachfolger ist so zugänglich wie ein Sperrgebiet – aber so taktisch wie eine Partie Schach.

Krieg, Krieg bleibt immer gleich." So lautet das Motto einer bekannten Endzeit-Rollenspiel-Serie. „Stimmt ja gar nicht!", halten wir entrüstet dagegen. In **Wargame**, dem jüngsten Spiel der französischen Strategie-Experten von Eugen Systems, ist das Ergebnis jeder kriegerischen Auseinandersetzung anders, jede Schlacht gleicht einem Glücksspiel, der Ausgang ist abhängig von etlichen Faktoren wie Truppenpositionierung, Armeezusammenstellung und Versorgungslinien.

**Der Quasi-Vorgänger Ruse** (PC-Games-Wertung: 85, Ausgabe 09/2010) bot eine für Echtzeit-Strategiespiele aufwendig erzählte Zweiter-Weltkrieg-Geschichte. **Wargame** spielt dagegen zur Zeit des Kalten Krieges und kokettiert mit faszinierenden „Was wäre, wenn …?"-Szenarien: In vier Feldzügen mit je fünf bis sieben Missionen erleben Sie, wie DDR-Truppen 1975 in die BRD einmarschieren, und was passiert, nachdem 1984 Atombomben die europäischen Hauptstädte zerstören. Spannung kommt aber kaum auf, es fehlen Identifikationsfiguren. Auch die Einsätze selbst sind mit sich wiederholenden Missionszielen keine Zierde ihrer Zunft. Wem die Geduld fehlt, sich durch die Kampagne zu quälen, trägt Zufallsgefechte gegen die starke KI aus, die sich auf das Legen von Hinterhalten versteht und erbarmungslos Schwächen in den Linien Ihres Heeres ausnutzt. Daneben existiert noch ein Mehrspielermodus für bis zu acht Teilnehmer, in dem **Wargame** erst so richtig loslegt.

**In den Gefechten** stehen sich die Mitgliedsstaaten der NATO und des Warschauer Paktes auf riesigen Schlachtfeldern gegenüber. Jedes Spielerteam verfügt zu Beginn über eine zuvor festgelegte Summe von Kommandopunkten, mit der es seine Armee aufstellt. Weitere Punkte erhalten Sie durch die Eroberung von Kontrollsektoren mittels schwach gepanzerter Kommandofahrzeuge: In der Kartenmitte liegen Sektoren, die besonders viele Punkte abwerfen; äußere Gebiete bringen weniger Zähler, dafür rollt von dort der im Gefecht georderte Nachschub an.

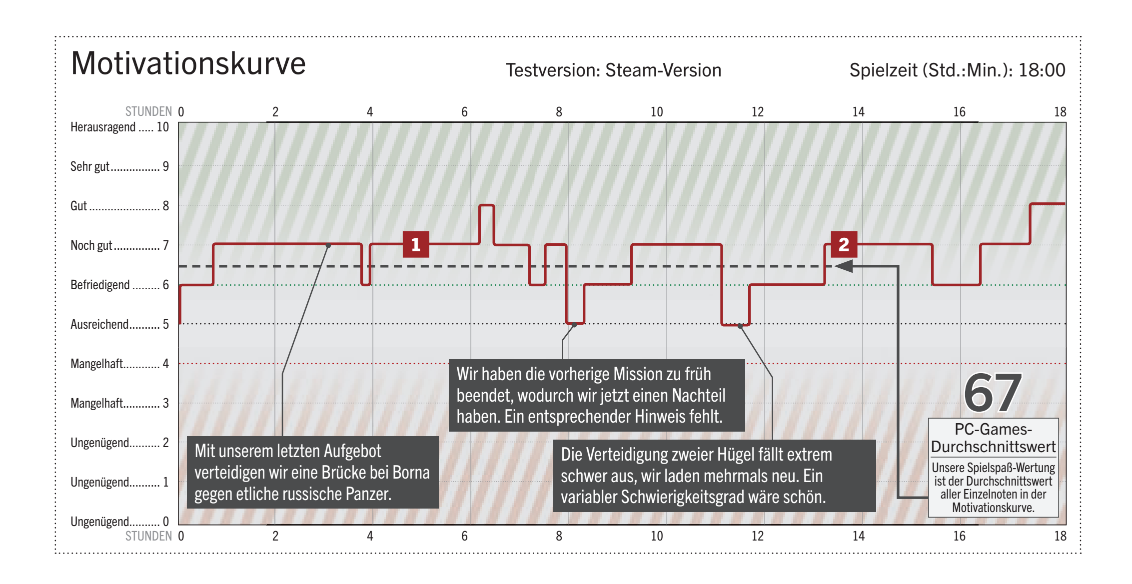
Welche der über 350 Truppen Ihnen zur Verfügung stehen, legen Sie vor Partiebeginn fest, indem Sie wie in einem Sammelkartenspiel Ihr 25 Einheiten starkes Deck zusammenstellen. Durch gewonnene Partien steigen Sie im Level auf und erhalten Befehlssterne, mit denen Sie immer bessere Vehikel freischalten. Das motiviert langfristig.

Allerdings erschlägt einen zu Beginn die gigantische Auswahl an Panzern, Infanteristen, Flakgeschützen und Hubschraubern (Jets fehlen). Zumal von einzelnen Modellen wie dem deutschen Leopard 1 A1

## MEINE MEINUNG | *Peter Bathge*

### „Solo-Strategen sind bei **World in Conflict** besser aufgehoben."

Was habe ich in den ersten Minuten geflucht: Die klobige Menüführung ist ein Graus, die ausnehmend flachen Karten sind weit von einem optischen Leckerbissen entfernt und selbst die Erteilung einfachster Befehle gerät unnötig kompliziert. Kaum hatte ich mich aber an diese Macken gewöhnt, war ich plötzlich hin und weg von den taktischen Optionen, welche die unglaublich große Zahl von Einheiten und simulierten Details ermöglicht. Im Mehrspielermodus werde ich deshalb noch eine ganze Weile Krieg spielen und versuchen, in der Rangliste aufzusteigen – sofern die Entwickler in naher Zukunft wie versprochen schönere Maps und weitere Spielmodi nachliefern!







1 Als Sowjet-General befreien wir mit unseren Helis eine Stadt, die von Solidarnosc-Rebellen umzingelt ist.

2 Gegen Ende erhält der Spieler erstmals eine Identifikationsfigur. Handlung und Missionen sind aber weiterhin nur gutes Mittelmaß.

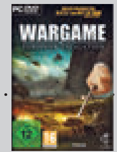
mehrere Varianten existieren, die sich nur in Details unterscheiden. Wollen Sie sich über die Stärken und Schwächen jeder Einheit informieren, ist das Studium der trockenen Infotafeln mit Angaben zu Panzerung, Kaliber, Geschwindigkeit oder Präzision unumgänglich. Das angelesene Wissen erweist sich jedoch schnell als wertvoll, denn die Schlachten in **Wargame** sind realistischer und taktischer als in **Ruse**.

**Wenn zwei Einheiten aufeinander schießen,** kommen etliche Faktoren zum Tragen, unter anderem Panzerung (je nach Seite unterschiedlich), Untergrund (auf Straßen fahren die Panzer schneller, im Wald springt ihnen schon mal eine Kette herunter), Erfahrung (Soldaten steigen in der Stufe auf und reagieren dadurch weniger panisch auf Artilleriebeschuss), Treibstoffverbrauch (Versorgungslinien über Tanklaster und Depots sind unerlässlich und ein beliebtes Ziel feindlicher Angriffe) sowie Sichtlinien.

Die Einbeziehung der Sichtverhältnisse erlaubt taktische Winkelzüge: Im Wald versteckte Infanteristen machen aus einer Panzerkolonne Kleinholz, wenn die keine Spähereinheit mit sich führt und daher nur ein paar Hundert Meter weit sieht. Derweil beschießt Artillerie Feindstellungen am anderen Ende der Karte mit erhöhter Präzision, weil vorgeschobene Späher eine Schusskorrektur erlauben. Die Möglichkeiten sind gewaltig, blindes Voranstürmen ist niemals erfolgreich und jede Einheit lässt sich durch eine andere kontern.

**Nur wer die meisten Feindeinheiten zerstört, gewinnt.** Die Anzahl der eroberten Sektoren oder angesammelten Rohstoffpunkte spielt keine Rolle. Dadurch haben auch defensive Spieler eine Siegchance und dynamische Gefechte entstehen, die Ihnen anders als in **Starcraft 2** keinen schnellen Zeigefinger, sondern Gehirnschmalz abverlangen. Und eine Portion Geduld: Die hässliche Benutzeroberfläche könnte komfortabler sein, die Unterscheidung der Einheiten aus großer Höhe fällt schwer. Haben Sie sich aber erst einmal reingefuchst, verschafft es Ihnen diebische Freude, zusammen mit Ihrem Team einen koordinierten Zangenangriff auszuführen oder dem Feind durch einen kühnen Streich seine ungeschützten Treibstofftransporter abzuknöpfen. ❑

### WARGAME: EUROPEAN ESCALATION




Ca. € 38,-
24. Februar 2012

#### ZAHLEN UND FAKTEN

**Genre:** Echtzeit-Strategie
**Entwickler:** Eugen Systems
**Publisher:** Dtp
**Sprache:** Deutsch
**Kopierschutz:** Ein Steam-Konto ist für die Installation Pflicht.

#### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Grafik:** Gigantische Sichtweite, aber simple Explosionen und Animationen
**Sound:** Kräftige Effekte, unaufdringliche Musik. Die Einheitensprüche wiederholen sich schnell.
**Steuerung:** Klobige, unkomfortable Benutzeroberfläche. Aus großer Höhe fällt die Truppenidentifizierung schwer.

#### MEHRSPIELERMODUS

**Umfang:** Ranglistenspiele auf elf Karten in zwei Modi; optionale Aufzeichnungsmöglichkeit; kein LAN-Modus
**Zahl der Spieler:** 2-8

#### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

**Minimum:** Core 2 Duo 2.5 GHz/Athlon 64 X2 5400+, 1 GB RAM, Geforce 7600/Radeon X1600
**Empfehlenswert:** Core i3 2.9 GHz/Phenom 2 X4 2.4 GHz, 2 GB RAM, Geforce GT 545/Radeon HD 4830

#### JUGENDEIGNUNG

**USK:** Ab 12 Jahren
Das Spiel stellt sein ernstes Szenario unblutig und distanziert dar. Infanteristen sterben ohne Todesschreie.

#### DIE TEST-ABRECHNUNG

Es kam während des Tests zu gelegentlichen Abstürzen und Verbindungsabbrüchen. Achtung: Nach einem Patch sind Speicherstände aus vorherigen Versionen unbrauchbar!

#### PRO UND CONTRA

- ➕ Taktisch herausfordernde Gefechte
- ➕ Spannende Katz-und-Maus-Spiele dank Deckung und Sichtlinien
- ➕ Koordiniertes Vorgehen im Team führt zum Erfolg
- ➕ Riesiges, hervorragend ausbalanciertes Truppenkontingent
- ➕ Zoom-Funktion sorgt für Übersicht
- ➕ Missionsübergreifender Einheitenpool und Levelsystem motivieren
- ➕ Clevere, hinterhältige Gegner-KI
- ➖ Unkomfortable Benutzeroberfläche
- ➖ Spannungsarmer Solo-Feldzug
- ➖ Langweilige Kartentopographie
- ➖ Nur zwei Mehrspielermodi

#### EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **67**

#### MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **78**

Die in Echtzeit ablaufenden Gefechte sind filmreif inszeniert; Mörsergeschosse katapultieren Fußsoldaten meterhoch in die Luft.

# Total War: Shogun 2 – Fall of the Samurai






PC Games AWARD Ausgabe 04/2012 87

**Von:** Peter Bathge

Das Add-on gerät zum bildgewaltigen Abgesang auf den archaischen Schwertkampf.

Die Zeiten, als Express-Kuriere in der PC-Games-Redaktion frisch gepresste Testmuster ablieferten, nähern sich ihrem Ende. Im digitalen Zeitalter verschicken Publisher immer öfter Online-Codes, mit denen der Tester sein Spiel aus dem Netz lädt. Bei **Fall of the Samurai** bekamen wir sogar zwei Seriennummern – und mussten trotzdem noch zwei Mal zusätzliche Zugänge beantragen, weil sich die Strategie-Experten in der Redaktion um die Testmuster rissen. Wenn das mal keine Auszeichnung ist!

**Fall of the Samurai ist ein** eigenständig lauffähiges Add-on zu **Total War: Shogun 2**. „Standalone" schimpft sich das heute. Heißt: Auch ohne Installation des Hauptspiels kommen Sie in den Genuss der neuen Kampagne. Der Feldzug erstreckt sich erneut über eine gigantische Japankarte mit dutzenden Provinzen, die im Vergleich zum Original sogar noch einmal um ein Stück gewachsen ist. Zu Spielbeginn wählen Sie, welchen der japanischen Clans Sie anführen. Die Auswahl ist auf sechs Fraktionen begrenzt; anders als in früheren **Total War**-Spielen schalten Sie durch den Abschluss der Kampagne keine weiteren Clans frei. Damit hält sich Creative Assembly vermutlich ein Hintertürchen für kommende DLC-Pakete frei.

Jeweils drei der Clans sind dem Shogun beziehungsweise dem Kaiser verpflichtet. Der zuerst genannte Militärherrscher, dessen Amt in **Sho-**


Gatling-Kanonen erweisen sich als tödlich gegen Infanterie, besonders wenn Sie auf Knopfdruck selbst zielen. Dieser Action-Modus wirkt aber unpassend.


Seekämpfe profitieren stark von den neuen Pulverwaffen – Kanonen und Torpedos verleihen den Auseinandersetzungen taktische Würze.

## NEUERUNGEN AUF DER STRATEGIEKARTE

**Auch im Add-on verwalten Sie Zug um Zug Ihr Reich. Dennoch hat sich viel getan; mehrere clevere Änderungen erhöhen Komfort und Spielspaß.**

Frühling, Sommer, Herbst und Winter dauern neuerdings jeweils sechs Züge, entsprechend länger schlagen Sie sich mit Verschleißerscheinungen Ihrer Soldaten bei Hitze und Kälte herum. Ebenso wichtig: Städte [1] produzieren und benötigen keine Nahrung mehr, deren Mangel in **Shogun 2** oft zu Rebellionen führte. Das macht das Wirtschaftssystem zwar simpler, doch dafür verschlechtert sich die Laune Ihrer Untertanen mit der zunehmenden Modernisierung des Clans.

**Zwei neue Agenten** bietet das Spiel [2]. Der westliche Veteran sorgt für einen Erfahrungszuwachs bei begleitenden Einheiten. Shinsengumi (exklusiv für Shogunat-Clans) und Ishin Shishi (Kaiserreich) nutzen den Konflikt der beiden Fraktionen und beeinflussen die Loyalität der Bevölkerung. Eine schöne Ergänzung zum Shinobi (eine Art Ninja) und der Geisha aus **Shogun 2**!




Armeen fassen zwar weiterhin nur maximal 20 Einheiten. Beteiligt sich eine zweite Streitmacht an einem Kampf, kontrollieren Sie jedoch satte 40 Bataillone in einer epischen Riesenschlacht.

◀ Schiffe bombardieren Städte, Armeen und in feindlichen Häfen ankernde Flotten; auf diese Weise sammeln sie fix Erfahrung. Der Artillerieschlag der Segler in Landschlachten erweist sich als praktischer, nicht übermächtiger Spezialangriff.

▶ Zwischen zwei Eisenbahnstationen, die auf eigenem oder verbündeten Gebiet stehen, entstehen Zugstrecken, mit denen wir Truppen in einer Runde über große Distanzen transportieren. Das verkürzt auf angenehme Weise die Laufwege.

**gun 2** zur Disposition stand, sieht Mitte des 19. Jahrhunderts seine Felle davonschwimmen: Der Kaiser, bislang nur eine Galionsfigur der Regierung, strebt nach der Macht und hat dafür das seit dem 17. Jahrhundert abgeschottete Japan für westliche Händler geöffnet.

**Im Spiel** bekommen Sie es auf beiden Seiten mit den ausländischen Mächten USA, Großbritannien und Frankreich zu tun. Die besitzen auf der rundenbasierten Strategiekarte aber weder Schiffe noch Truppen, sondern dienen lediglich als Handelspartner und erlauben den Zugriff auf exklusive Eliteeinheiten. Ihre Präsenz hat dennoch nachhaltige Auswirkungen auf die japanische Kultur, denn dadurch findet Schießpulver Einzug in die Kriegsführung der Clans.

War in **Shogun 2** noch der Verhaltenskodex des Samurai, der Bushido, die Maßgabe für ehrenhafte Kämpfer, zählt in **Fall of the Samurai** nur eines: Wer hat die dicksten Geschütze? Bei Ihrem Versuch, dem Shogun oder Kaiser zur absoluten Macht zu verhelfen, spicken Sie Ihre in Städten ausgebildeten Armeen neuerdings mit Linieninfanterie, berittenen Gewehrschützen und schließlich brandgefährlichen Gatling-Kanonen, den Vorläufern moderner Maschinengewehre. Die Schießpulvereinheiten marschieren Seite an Seite mit Katana-Samurai, Bogenschützen und klassischer Kavallerie. Die Balance ist geglückt, auch vermeintlich veraltete Truppentypen haben eine Chance gegen moderne Heere. Lediglich die Gatling und große Mengen an Kavallerie kippen das Gleichgewicht der Kräfte.

**Auch zwischen den Getreuen** von Shogun und Kaiser stimmt die Balance. Der Dank dafür gebührt vor allem der überzeugenden Gegner-KI auf der Provinzenkarte: Computergesteuerte Clans bestücken ihre Armeen mit einem ausgewogenen Einheitenmix, kümmern sich vorbildlich um ihre Städte, bereiten Hinterhalte in Wäldern vor, setzen Agenten ein und halten sich an geschlossene Bündnisse. Jedenfalls sofern die beiden verbrüderten Parteien demselben Oberbefehlshaber folgen. Klasse: KI-Clans haben ebenso wie der Spieler jederzeit die Möglichkeit, der Gegenseite die Treue zu schwören; so bleibt das Geschehen auch bei einem zweiten Durchlauf unberechenbar.

Wenn nach rund 100 Zügen die Reichsteilung ansteht, spitzt sich die Situation weiter zu: Zu diesem Zeitpunkt entscheidet sich jeder Clan dauerhaft für eine Seite im Konflikt; die jeweils mächtigsten Familien einer Gruppe bilden die Vorhut des Shogunats beziehungsweise Kaiserreichs und ergänzen ihre Heere mit mächtigen Spezialeinheiten.

Wagemutigen Spieler steht eine dritte Option zur Verfügung: Indem Sie Ihren eigenen Staat ausrufen, machen Sie sich beide Fraktionen zum Feind. In der Folge kämpfen Sie an mehreren Fronten um den Erhalt und die Erweiterung Ihrer Grenzen – eine großartige Herausforderung für Profis. Die ist uns willkommen, denn auf dem normalen Schwierigkeitsgrad fällt **Fall of the Samurai** nach der langwierigen Anfangsphase einen Tick zu leicht aus. Warten Sie zu Beginn noch mehrere Runden lang, bis genug Geld in der Kasse ist, um Städte auszubauen und Einheiten zu rekrutieren, summieren sich die Einnahmen aus kontrollierten Provinzen später zu schwindelerregend hohen Summen.

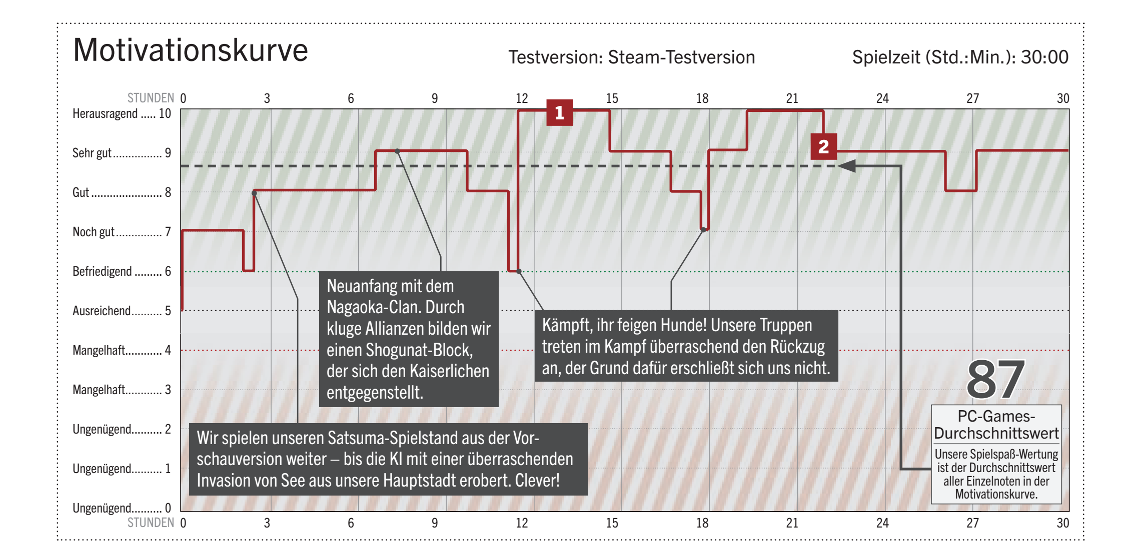
**Geld allein macht in Fall of the Samurai** aber nicht glücklich. Die durch die Länge der Kampagne (drei mögliche Varianten) festgelegte Anzahl an zu besetzenden Provinzen bringen Sie ausschließlich mit Gewalt in Ihren Besitz; Diplomatie spielt in dieser Periode der japanischen Geschichte eine Nebenrolle. Stattdessen regiert das Schwert – pardon – das Gewehr. Der neue Fokus auf Gefechte aus der Entfernung wie in den Vorgängern **Empire** und **Napoleon** tut dem Spiel gut: Formationen und das Aufrechterhalten derselben sind wichtiger als im Hauptspiel. Wenn Sie durch ein geschicktes Flankenmanöver gegnerische Verstärkungen abfangen



Wir haben fleißig moderne Technologien erforscht und einen US-Handelshafen erobert. Als Belohnung dürfen wir die starken US-Marines einsetzen!



Die erste Kampagne ist abgeschlossen, weiter geht es mit den Choshu auf Kaiserseite. Die Schwierigkeit stellen wir auf schwer; die KI bleibt aber dämlich.




oder die feindliche Reiterei in eine Salve der eigenen Musketenschützen locken, schlägt das Herz jedes gewieften Taktikers höher.

Dennoch bieten die bombig in Szene gesetzten Schlachten auch Anlass zur Kritik: Wie schon in **Shogun 2** übertreibt Creative Assembly es mit der Auswirkungen der Einheitenmoral auf den Kampfausgang. Mehrmals flüchteten unsere Soldaten aus unerfindlichen Gründen in Panik, obwohl sich die Schlacht zu unseren Gunsten zu wenden begann: Wir hätten uns einen Tacken mehr Standhaftigkeit von den Soldaten gewünscht. Das gilt auch für die computergesteuerten Heere, die oft bereits die Beine in die Hand nehmen, wenn die Schlacht noch gar nicht entschieden ist.

Die Gefechts-KI der Widersacher ist da auch keine große Hilfe. Denn gemäß der Serientradition versuchen sich Generäle der Gegenseite zwar häufig daran, eine unserer ungeschützten Flanken mit Kavallerie aufzurollen oder bombardieren unsere Linien aus der Entfernung. Doch zu häufig ist das Verhalten der künstlichen Intelligenz vorhersehbar, sind die Computer-Streitmächte zu einfach zu übertölpeln. Dazu kommt ein zögerliches Vorgehen bei Belagerungen; die meisten Festungen halten Sie mit einer Rumpfbesatzung gegen eine Überzahl.

**Auf hoher See** gibt sich die virtuelle Opposition weniger Blöße. Allerdings hat sie ebenso wie unsere eigene Admiralität Probleme, wenn Gefechte in der Nähe von Inseln stattfinden wie in einer der sechs spannenden historischen Schlachten. Dabei beobachteten wir, wie eine Salve der automatisch feuernden Kanonenschiffe nach der anderen in einen Berg prallte. Der Grund: Die Kapitäne versuchten, die Gegner auf der anderen Seite zu treffen, ohne Rücksicht auf das Hindernis zu nehmen.

Von solchen Absurditäten abgesehen sind die Seegefechte aber anders als in **Shogun 2** ein großer Spaß, da der Wechsel von brennenden Pfeilen hin zu durchschlagenden Kanonen neue Taktiken erfordert. Besonders angetan haben es uns die Torpedoboote. Deren Projektile sind unsäglich langsam, doch bereits zwei genügen, um gepanzerte Schlachtschiffe zu versenken. Dass es dabei ordentlich knallt, ist Ehrensache. Denn **Fall of the Samurai** ist Strategiekino: So spektakulär wie der Tom-Cruise-Streifen **The Last Samurai** und so tiefschürfend wie es für ein **Total War**-Spiel Pflicht ist. ❑

## MEINE MEINUNG |

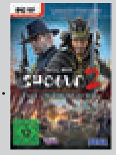
*Peter Bathge*



### „Besser, schlechter? Auf jeden Fall anders!"

Seit dem Test von **Fall of the Samurai** habe ich ein neues Lieblingswort: „Ratta-ta-ta". Das ist streng genommen gar kein Wort, beschreibt aber wunderbar dieses knatternde Geräusch, mit dem die Gatling-Kanone ganze Kompanien an- auf sie zustürmender Infanterie niedermäht – ein Anblick, der Ehrfurcht erweckt. Das Add-on hat mich voll überzeugt: Sowohl See- als auch Landkämpfe spielen sich noch anspruchsvoller und taktischer als im Hauptprogramm. Auch im Rundenmodus hat sich vieles zum Guten gewendet. Als Nächstes dann bitte **Rome 2**, liebe Entwickler. Und zwar zur Abwechslung mit fähigen KI-Generälen.

## TOTAL WAR: SHOGUN 2 – FALL OF THE SAMURAI



Ca. € 27,-
23. März 2012

### ZAHLEN UND FAKTEN

**Genre:** Strategie
**Entwickler:** Creative Assembly
**Publisher:** Sega
**Sprache:** Mehrsprachig, unter anderem Deutsch und Englisch
**Kopierschutz:** Sie benötigen ein Steam-Konto, mit dem Sie das Spiel bei der Installation unwiderruflich verknüpfen.

### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Grafik:** Grandioser Detailgrad der Figuren, wunderschöne Landschaften
**Sound:** Authentische japanische Einheitensprüche; sanfte bis dramatische Musikuntermalung; grollende Explosionen
**Steuerung:** Dank Pausefunktion haben Sie stets alles im Griff. Die Kamerabedienung erfordert Eingewöhnung.

### MEHRSPIELERMODUS

**Umfang:** Koop- und Versus-Kampagne plus Avatar-Modus aus **Shogun 2** mit neuer Ausrüstung und neuen Fähigkeiten für Ihr Alter Ego. Per Drop-In-Funktion steuern auf Wunsch andere Spieler die KI-Feinde in Ihrem Solo-Feldzug.
**Zahl der Spieler:** 2-8

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

**Minimum:** Core 2 Duo E6600/Athlon 64 X2 6000+, 2 GB RAM, Geforce 8800 GTS/Radeon HD 4850
**Empfehlenswert:** Core 2 Quad 8200/Phenom 2 X4 920, 4 GB RAM, Geforce GTX 275/Radeon HD 4890

### JUGENDEIGNUNG

**USK:** Ab 12 Jahren
Soldaten sterben und bleiben auf dem Schlachtfeld liegen, Blut fließt keines.

### DIE TEST-ABRECHNUNG

Unsere Vorabfassung stürzte ein Mal ab, ansonsten lief das Spiel problemlos.

### PRO UND CONTRA

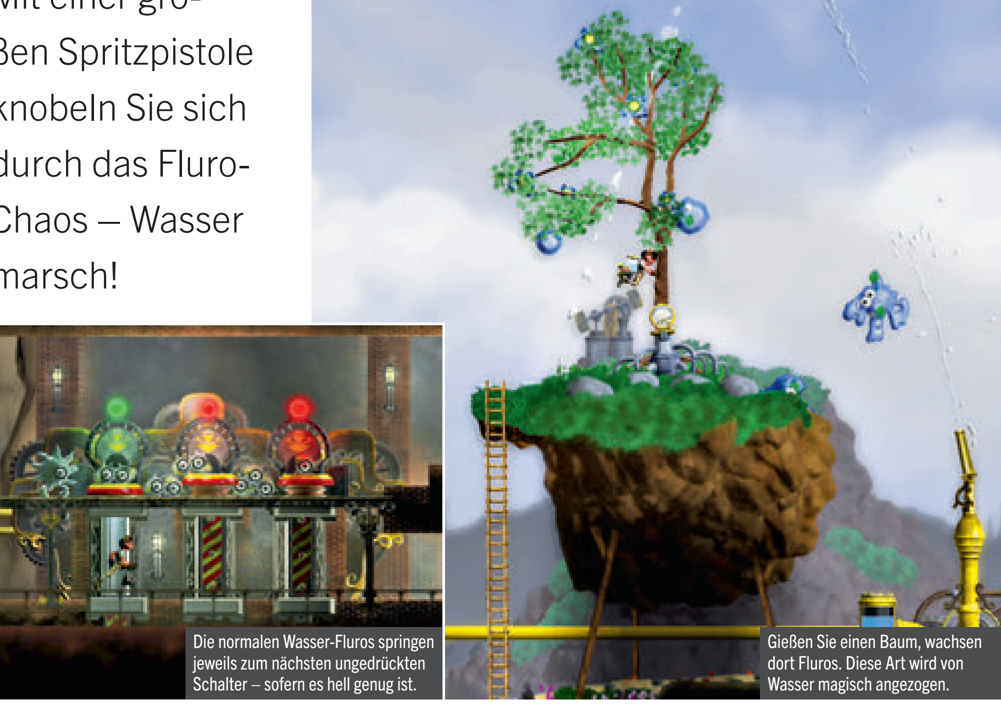
- ➕ Völlig neues Spielgefühl durch Schießpulvereinheiten
- ➕ Seeschlachten gewinnen massiv an Bedeutung und Unterhaltungswert.
- ➕ Packende Schlachtfeldatmosphäre
- ➕ Zahlreiche kluge Verbesserungen im Rundenmodus.
- ➕ Abwechslungsreicher Einheitenmix aus Nah- und Fernkämpfern
- ➕ KI agiert geschickt auf der Strategiekarte und hält sich an Bündnisse.
- ➕ Shogun-Kaiser-Konflikt sorgt für überraschende Wendungen.
- ➕ Forschung und moderne Gebäude beeinflussen die Laune der Bürger.
- ➖ Schlachten-KI mit Defiziten.
- ➖ Nur sechs spielbare Clans.
- ➖ Gatling-Kanonen sind zu stark.
- ➖ Direktsteuerung von Kanonen und Schiffen wirkt aufgesetzt.
- ➖ Lange Ladezeiten

### EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **87**

Von: Jürgen Krauß

Mit einer großen Spritzpistole knobeln Sie sich durch das Fluro-Chaos – Wasser marsch!



Die normalen Wasser-Fluros springen jeweils zum nächsten ungedrückten Schalter – sofern es hell genug ist.

Gießen Sie einen Baum, wachsen dort Fluros. Diese Art wird von Wasser magisch angezogen.

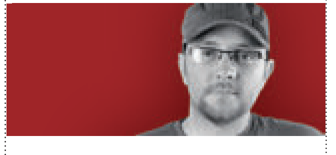
# Vessel

Dass Erfindungen plötzlich ein Eigenleben entwickeln und ihren Schöpfer in echte Schwierigkeiten zu bringen drohen, ist für Spiel- und Filmfreunde nichts Neues – diesbezüglich kann **Vessel** also kaum durch Innovation bestechen … dafür zeigt es sich aber in fast allen anderen Belangen erfreulich frisch! Herrn Arkwrights Kreation, die Fluros, ist eine auf Flüssigkeit basierende Lebensform, die in der von riesigen Maschinen beherrschten 2D-Spielwelt für heilloses Chaos sorgt. Sie ziehen los, nicht um die ausgebüxten Viecher wieder einzufangen – die haben, der Evolution sei Dank, ohnehin längst ein nicht mehr aufhaltbares Eigenleben entwickelt –, sondern um wieder Herr Ihres Labors zu werden und die außer Gefecht gesetzten Maschinen instand zu setzen.

**Um in den insgesamt vier Spielbereichen** nach dem Ausbruch der Fluros für Ordnung zu sorgen, muss sich der redefaule Arkwright erst einmal rüsten: Anfangs stehen dem Erfinder lediglich seine sprungfreudigen Beine zur Verfügung, nach und nach „bewaffnet" sich das einfallsreiche Kerlchen dann aber mit verschiedenen Fluro-Samen und Flüssigkeiten. Die Samen gedeihen freilich nur, sofern sie mit einer ausreichenden Menge Wasser oder Lava – also Flüssigkeit – getränkt werden, je nach Kombination entstehen dabei die unterschiedlichsten Kreaturen: Die eine Art Samen etwa lässt Fluros sprießen, die Jagd auf ihren Erzeuger machen; pflanzen Sie nun einen solchen Samen in einen Lavastrom, ist Ihnen kurze Zeit später ein unangenehm heißes Knubbelwesen auf den Fersen, das unterwegs versehentlich Schalter betätigt oder, in Kombination mit Feuchtigkeit, hilfreichen Dampf erzeugt – oder Sie einfach grillt, falls Sie zu langsam sind. Derart gerüstet knobeln Sie sich durch eine Vielzahl von in der kunstvollen Spielwelt verteilten Rätseln, deren kreatives Flüssigkeiten-Konzept mitunter viel Hirnschmalz erfordert.

**Die Kehrseite der Medaille:** Regelmäßig scheitert ein eigentlich korrekter Plan an ungenauer Ausführung – in solchen Fällen fehlt oft Feedback, das Ihnen helfen könnte zu beurteilen, ob der eingeschlagene Weg richtig oder falsch ist. Überhaupt fühlt man sich als Spieler in **Vessel** ab und an ein wenig allein gelassen – so bleibt es an Ihnen, selbst herauszufinden, dass manche Rätsel erst später im Spiel gelöst werden können oder was die Ausrüstungsverbesserungen eigentlich genau bewirken. So bleibt: ein durchaus empfehlenswertes Abenteuer mit ein paar kleineren Schwachstellen. ❑

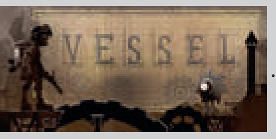
## MEINE MEINUNG | *Jürgen Krauß*



### „Ich bin der Meinung: Das war Spritze!"

Ich bin schnell genervt, wenn meine Spielfigur rumhampelt und sich weigert, genau das zu tun, was ich von ihr verlange. Bei vielen Spielen bin in solch einem Fall eher ich das Problem, bei **Vessel** sind das Spiel und ich zumindest in gleichen Teilen für derartige Frustmomente verantwortlich. Trotzdem stecken in dem Teil derart viele – verzeihen Sie mir diesen emotionalen Ausbruch – *knuffige* Ideen, dass ich über die ungenaue Steuerung, das fehlende Feedback und die dröge vorgetragene Story gerne hinwegsehe und mich Stunde um Stunde an den kreativen Rästeln ergötze.

VESSEL
Ca. € 14,-
1. März 2012




### ZAHLEN UND FAKTEN

**Genre:** Geschicklichkeit
**Entwickler:** Strange Loop Games
**Publisher:** IndiePub
**Sprache:** Englisch
**Kopierschutz:** Steam-Account benötigt

### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Grafik:** Schicker 2D-Look mit geschickt suggerierter räumlicher Tiefe und einer die Höhepunkte unterstützenden Kameraführung
**Sound:** Stimming, passend, dezent – der Soundtrack stammt vom Elektronikkünstler Jon Hopkins.
**Steuerung:** Oft sehr ungenau und nicht besonders fehlerverzeihend; vor allem in den wenigen Abschnitten, in denen sich der Spieler beeilen muss, kommt dadurch manchmal Frust auf.

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

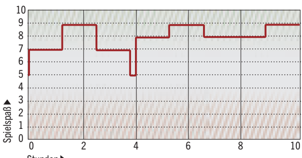
**Minimum (Herstellerangaben):** Zweikernprozessor mit 2,0 GHz, 2 GB RAM, 1,5 GB HDD, Radeon HD 2400/Geforce 7600 jeweils mit Shadermodel-3.0-Unterstützung, Windows 7/Vista/XP

### JUGENDEIGNUNG

**USK:** Nicht geprüft.
**Vessel** kommt fast komplett ohne Gewalt aus, anstelle von Kämpfen gibt es Rätsel, statt Waffen eine Wasserspritze.

### DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion (Steam)
Spielzeit (Std.:Min.): 8:00




Das Spiel stürzte einmal während des Testzeitraums ab – nicht reproduzierbar und nach mehreren Stunden ohne Benutzereingabe. Ansonsten gab es keinerlei technische Probleme.

### PRO UND CONTRA

- ➕ Interessantes, auf Flüssigkeiten basierendes Knobel-Gameplay
- ➕ Detailverliebte 2D-Optik mit passender Musikuntermalung
- ➕ Umfangreiches Abenteuer mit großartigem Preis-Leistungs-Verhältnis
- ➕ Eine Vielzahl an Kombinationsmöglichkeiten aus Flüssigkeiten und Fluro-Samen
- ➖ Mitunter etwas holprige Steuerung
- ➖ Teils undurchsichtige Rätsel
- ➖ Story wird lediglich anhand von Notizbuchtexten vorgetragen
- ➖ Zu wenig Feedback an den Spieler (bezüglich Lösungsweg, Freischaltoptionen etc.)

### EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **81**

Von: Marc Brehme

In diesem neuen Episoden-Adventure sind Sie öfter ratlos, als Ihnen eigentlich lieb ist.



▲ Eine der wenigen Szenen des Spiels mit mehreren Charakteren. Jack muss herausfinden, ob der Butler (links) und Audrey etwas verbergen.

Im Arbeitszimmer des Verstorbenen kombinieren Sie Gegenstände und entlocken dem Globus eine Karte.

# The Second Guest

Das klassische Point&Click-Adventure **The Second Guest** kommt in düsterer 2D-Grafik im Tim-Burton-Stil daher, spielt in England im Jahr 1923 und versetzt Sie in die Rolle des Studenten Jack Ice.

**Der Glückspilz** wurde von einem ihm unbekannten reichen Hansel als Alleinerbe eingesetzt. Als Ihr Held auf einer abgelegenen Insel und seinem neuen Anwesen Grace Manor zur Testamentseröffnung ankommt, gehen dort seltsame Dinge vor sich. Ihr reicher Gönner namens Sir Charles Augustus Averton ist möglicherweise keines natürlichen Todes gestorben; die Polizei ist bereits vor Ort und ermittelt wegen Mordes.

Bereits nach kurzer Zeit in dem Schloss versucht ein mysteriöser Angreifer, Sie um die Ecke zu bringen. Ob da die Verwandschaft des reichen Erbonkels dahintersteckt, die im Gegensatz zu Ihnen fast leer ausgegangen und nun alles andere als gut auf sie zu sprechen ist? Um das herauszufinden und Licht ins Dunkel der Ereignisse zu bringen, steuern Sie Jack über mehr als ein Dutzend Schauplätze.

Nach und nach erforschen Sie unter anderem einen Friedhof, eine Windmühle, Ruinen und die Klippen der Insel, zu denen Sie sich erst einmal Zugang verschaffen müssen.

**Was an dieser Stelle** noch offensichtlich ist, denn eine mit einem Hotspot versehene Absperrung lädt geradezu dazu sein, sie zu beseitigen, ließ uns an anderen Stellen fast verzweifeln. Häufig kommt es vor, dass Sie nicht genau wissen, was Sie als Nächstes machen sollen. Die Gespräche mit den wenigen Figuren im Spiel sind wenig ergiebig; auf Dialogrätsel hat Entwickler Twice Effect verzichtet. Eine echte Hilfefunktion fehlt. Weder vom Protagonisten noch von den anderen Charakteren, die im gesamten Spiel recht farblos bleiben, erhalten Sie Hinweise zum weiteren Vorgehen.

Es gibt in einer Texteinblendung lediglich weitere Rätsel in Reimen, die Ihnen verschlüsselt den Ort mitteilen, an dem Sie es weiter versuchen sollen. Das ist weder besonders hilfreich noch zeitgemäß und Sie sind dann auf wildes Herumprobieren angewiesen.

**Nach etwa vier Stunden** ist die Knobelei auch bereits vorbei. Die Einzelhandelsversion enthält nur die Kapitel 1 und 2 des Episodenspiels. In ein paar Monaten soll Akt 3 erscheinen – voraussichtlich als Einzelepisode, aber wie alle fünf geplanten Episoden mit einer in sich abgeschlossenen Geschichte. Hoffentlich dann etwas ausgereifter … ❑

## MEINE MEINUNG |

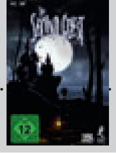
*Marc Brehme*



„Atmosphäre hui, Rätsel pfui. Das geht besser!“

Allein die Ankündigung, dass nach dem Release per Patch noch eine zweite Steuerungsvariante ins Spiel eingebaut werden soll, bestätigt meine Ansicht, dass **The Second Guest** mehr Zeit gebraucht hätte. Zeit, um mehr Feinschliff zu betreiben. Vor allem an Rätseldesign und Spielerführung. Eine „Hilfe“, die statt konkreter Hinweise neue Rätsel ausspuckt, verfehlt ihren Zweck. Zumindest optional sollte der Spieler richtige Hinweise bekommen. Ob die „sparsame“ Grafik notwendiges Stilmittel ist oder das Ergebnis schnöder Finanzpolitik, darüber lässt sich streiten. Unstrittig sind hingegen die atmosphärische Soundkulisse und Sprachausgabe.

THE SECOND GUEST



Ca. € 20,-
8. März 2011

### ZAHLEN UND FAKTEN

**Genre:** Adventure
**Entwickler:** Twice Effect
**Publisher:** Headup Games
**Sprache:** Deutsch
**Kopierschutz:** Keiner

### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Grafik:** Eigenwillige, spartanische und düstere Grafik im Tim-Burton-Stil. Schauplätze wirken teils recht steril und leer, die Animationen der Figuren sind hölzern.
**Sound:** Die Musik trägt mit stimmungsvollen Orchesterklängen ebenso zur Atmosphäre bei wie die sehr guten und bekannten Sprecher wie etwa David Nathan (Johnny Depp) und Oliver Rohrbeck (Ben Stiller). Manchmal sind die Lautstärken von Musik und Sound allerdings fehlerhaft abgemischt.
**Steuerung:** Klassische, aber unkomfortable Point&Click-Steuerung mit der Maus und optional der Tastatur. Die rechte Maustaste ist unverständlicherweise ohne Funktion und das dreiteilige Menü über die linke Maustaste umständlich zu bedienen.

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

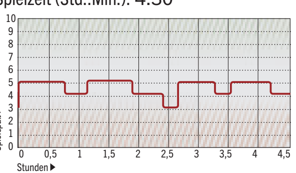
**Minimum:** 2 GHz Single Core oder 1,8 GHz Dual Core CPU, Win 2000/XP/Vista/7, 1 GB RAM (Vista/7: 1,5 GB RAM, Grafikkarte mit 256 MB RAM, 3,5 GB Festplattenplatz
**Empfehlenswert:** 2 GHz Dual Core CPU, 2 GB RAM

### JUGENDEIGNUNG

**USK:** Ab 12 Jahren
Es gibt Tote, jedoch sind sie weder explizit zur Schau gestellt noch sind sonstige problematische Inhalte enthalten.

### DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Goldmaster
Spielzeit (Std.:Min.): 4:30




Während des Tests gab es keine Abstürze oder technischen Probleme.

### PRO UND CONTRA

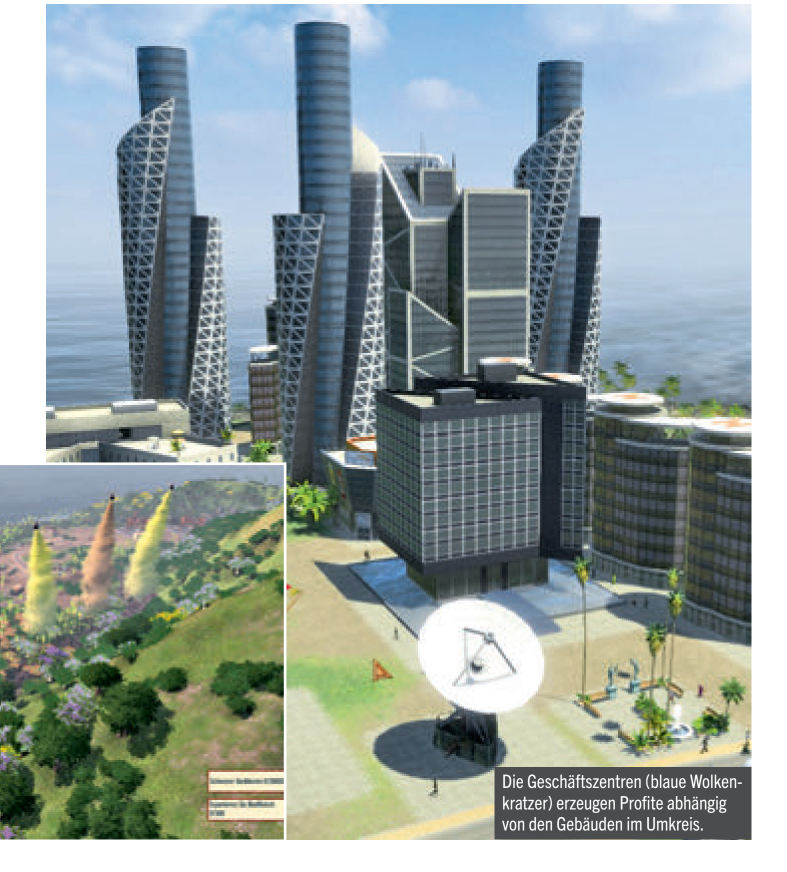
- ➕ Eigenwilliger und mutiger Grafikstil konsequent umgesetzt
- ➕ Atmosphärische Soundkulisse
- ➕ Tolle Sprecher
- ➖ Insgesamt eher wenige und teils auch unlogische Rätsel
- ➖ Hölzerne Animationen
- ➖ Unkomfortable Steuerung
- ➖ Keine Rätselhilfe

### EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **66**

Von: Peter Bathge

Selbst unter dem Regime von Inseldespot El Presidente drehen sich die Uhren weiter.



Mit dem Dünger-Erlass erhöhen Sie einmalig die Fruchtbarkeit Ihrer Insel.

Die Geschäftszentren (blaue Wolkenkratzer) erzeugen Profite abhängig von den Gebäuden im Umkreis.

# Tropico 4: Modern Times

Da sage noch einer, Inhalte zum Herunterladen (DLC) hätten Add-ons ersetzt: **Tropico 4: Modern Times** ist eine Strategiespiel-Erweiterung im klassischen Sinn. Für den Start benötigen Sie das installierte Hauptspiel, die Neuerungen sind im Endlosmodus auch auf den alten Karten verfügbar und statt als Download erscheint das Spiel auf einem Datenträger – hach, das ist ja heutzutage fast schon altmodisch. Und gerade deswegen ungemein sympathisch.

**Viel Charme versprüht** wie im Original die Handlung um den von Ihnen verkörperten Inseldiktator, El Presidente. Der schlägt sich mit einer garstigen Geheimgesellschaft namens Konklave herum. Dieser Organisation sind alle Methoden recht, um die Supermächte USA, Russland, Europa, China und den Mittleren Osten gegeneinander auszuspielen. Unter anderem schlagen Sie sich mit hunderten böswilligen Klonen Ihres Beraters Penultimo herum und stoßen auf ein unterirdisches Erdbebenforschungslabor der Konklave, auf das jeder **James Bond**-Bösewicht stolz wäre.

**Wie in Tropico 4** spielt sich die Geschichte ausschließlich in Textfenstern ab. Sie verbringen die zwölf Missionen damit, Gebäude zu errichten und die Exportwirtschaft anzukurbeln. Dazu stehen Ihnen 30 neue, moderne Bauwerke zur Auswahl. Viele davon, wie Biofarmen oder Wasseraufbereitungsanlagen ersetzen jedoch einfach nur nach einigen Spieljahren die alten Modelle mit einer frischen Textur und leicht veränderten Werten. Gänzlich neue Bauten wie das SWAT-Hauptquartier oder die Telekommunikationszentrale gibt es allerdings auch; diese erlauben die Verabschiedung zusätzlicher Erlasse, die sich sehr gut dazu eignen, die Laune der acht Einwohnerfraktionen anzuheben.

Ab welchem Jahr welche neuen Technologien zur Verfügung stehen, lässt sich an einer übersichtlichen Zeittafel ablesen, die an reale historische Ereignisse angelehnt ist. Schönes Detail: Fahrzeuge erhalten im Lauf der Zeit automatisch ein moderneres Aussehen. Viele Standardgebäude wie das Fuhrparkbüro sehen aber stets gleich schäbig aus, egal ob im Jahr 1955 oder 1995.

Das Add-on fällt kniffliger aus als **Tropico 4** – dank der simplen Ökonomie verdienen Sie aber weiterhin viel zu einfach Geld und die Abläufe wiederholen sich rasch. ❑

## MEINE MEINUNG |

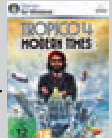
*Peter Bathge*



„Unterhaltsame Missions-Disk"

**Modern Times** macht, was es soll: **Tropico 4**-Spieler auf der Suche nach neuen Herausforderungen bekommen eine spaßige Auftragskette für kleines Geld. Die Geschichte ist dabei wie schon im Hauptspiel ein Höhepunkt, trotz der spartanischen Präsentation. Ich bin schon jetzt gespannt, welche absurden Story-Ideen den kranken Gehirnen der Entwickler für **Tropico 5** entspringen! Abseits des reinen Umfangs bietet das Add-on aber Raum für Verbesserungen: Die modernen Gebäude spielen kaum eine Rolle, das Wirtschaftssystem lässt sich weiterhin auf einfachste Weise aushebeln und die erste halbe Stunde gestaltet sich in jeder Mission nahezu gleich.

TROPICO 4: MODERN TIMES



Ca. € 26,-
22. März 2012

### ZAHLEN UND FAKTEN

**Genre:** Aufbau-Strategie
**Entwickler:** Haemimont Games
**Publisher:** Kalypso Media
**Sprache:** Mehrsprachig (Deutsch, Englisch, Französisch)
**Kopierschutz:** Einmalige Eingabe der Seriennummer nach der Installation; keine Internetverbindung nötig

### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Grafik:** Gewohnt hübsche Vegetation und sehenswerte Sonnenuntergänge
**Sound:** Großartige englische und gute deutsche Sprecher mit vielen Witzeleien; eingängige Karibikrhythmen
**Steuerung:** Mit der Maus haben Sie alles im Griff. Statistiken sind teils versteckt.

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

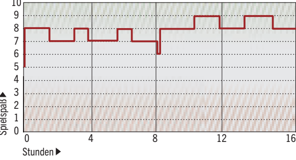
**Minimum:** Core 2 Duo E4300/Athlon 64 X2 3800+, 1 GB RAM, Geforce 6600/ Radeon X600 XT
**Empfehlenswert:** Core 2 Quad Q6600/ Phenom 2 X4 9750, 2 GB RAM, Geforce 8800/Radeon HD 4850

### JUGENDEIGNUNG

**USK:** Ab 12 Jahren
Gefechte zwischen Rebellen und Regimesoldaten laufen ohne übertriebene Gewaltdarstellung ab.

### DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Goldmaster 1.05
Spielzeit (Std.:Min.): 16:00




Die Testversion lief problemlos.

### PRO UND CONTRA

- ➕ Umfangreiche Kampagne mit haarsträubender Geschichte
- ➕ Neue Gebäude und Erlasse sorgen für Abwechslung
- ➕ Dichte Atmosphäre und amüsanter schwarzer Humor
- ➕ Anspruchsvollere Missionen als im Hauptspiel, stellenweise mit Zeitlimits
- ➕ Wechselnde Haupt- und Nebenziele in Kampagne und Endlosspiel
- ➕ Komplexe Mixtur aus Aufbau, Wirtschaft und Politik
- ➖ Viele Gebäude ersetzen die alten Versionen 1:1
- ➖ Simple Warenketten
- ➖ Spielerischer Kern bleibt unverändert
- ➖ Immer gleiche Startphase
- ➖ Story-Präsentation anhand schnöder Texttafeln
- ➖ Katastrophen ohne schwerwiegende Konsequenzen

### EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **79**

Von: Kristina Pauncheva

Künstlerisch veranlagte Sims stehen im Mittelpunkt des sechsten Add-ons.


Armer Künstler: Während in der Bar die Party steigt, singt er vorerst nur draußen.


Nach mehreren Auftritten für Trinkgeld schalten Sie die erste Bühnenshow frei.


Der Akrobat muss erst seine Fitness steigern, ehe er die Menschen begeistert.

# Die Sims 3: Showtime

Showtime: Darunter haben wir uns aufwendig inszenierte Musicals, teure Filmproduktionen und spektakuläre Preisverleihungen vorgestellt. Leider bietet das sechste Erweiterungspack für **Die Sims 3** nichts davon. In der neuen Nachbarschaft Starlight Shores findet man zwar jede Menge Veranstaltungsorte, doch Glamour suchen wir im kleinen Städtchen vergeblich. Auch aus den Karrieren – diesmal nur drei an der Zahl – hätte man mehr machen können. Sänger, Akrobat und Zauberkünstler stehen Ihnen zur Auswahl. Zu Beginn Ihrer Karriere erleben Sie eine der wenigen Neuheiten des Add-ons: Erst einmal passiert … nichts. Sie haben weder feste Arbeitszeiten noch Aufträge. Selbst ist der Sim: Wenn Sie Ihren Avatar in der Öffentlichkeit, etwa im Park, abstellen, damit er für Trinkgeld auftritt, sammeln Sie Berufserfahrung. Erst nach mehreren zum Teil demotivierenden Vorstellungen mit mickrigen Einnahmen qualifizieren Sie sich für ein Casting oder bekommen Ihre erste Bühnenshow. Nach noch mehr Auftritten haben Sie irgendwann einen geregelten Tagesablauf, wöchentliche Auftritte und das Spiel verläuft nach dem bereits aus **Die Sims 3: Traumkarrieren** bekannten Muster: Sie arbeiten sich langsam hoch, bis Sie reich und berühmt sind.

**Die Social-Community-Funktionen** sind die Neuerungen, die sich am deutlichsten bemerkbar machen. Sie können jeden Moment des Lebens eines Sims auf einem Foto im Spiel festhalten und nicht nur in Ihrer eigenen Galerie speichern, sondern auch mit Ihren Freunden auf Facebook teilen. Bei einer besonderen Errungenschaft wie der Steigerung einer Fähigkeit erscheint eine Anfrage, ob Sie dies via Facebook oder Twitter öffentlich machen wollen. Zudem können Sie sich jedes Mal mit Ihrem EA-/Origin-Profil anmelden, wenn Sie das Spiel starten. Dadurch sind Ihre Sims online und können dank SimPort nicht nur in der eigenen Stadt, sondern auch in den Städten Ihrer Freunde auftreten. Andere Sims haben die Möglichkeit, Ihre Stadt zu besuchen und die Bewohner, etwa bei einem Sim-Fest, zu unterhalten. Doch die Abwechslung durch dieses Feature allein motiviert nicht langfristig. ❑

## MEINE MEINUNG |

*Kristina Pauncheva**



„Glamour? Drama? Fehlanzeige!"

Neues Add-on, altes Spiel … **Showtime** bietet zu wenig Abwechslung. Nach dem erfrischenden Start – armer Künstler sucht Aufträge – hat man schnell das Gefühl, alles schon mal gesehen zu haben. Auch die Auswahl an neuen Klamotten und Objekten fällt mager aus. Nur die **Collector's Edition: Katy Perry** punktet durch Bonus-Outfits und -Requisiten im Stil der Sängerin – ein Pluspunkt selbst für Spieler, die mit Katys Musik nichts anfangen können. Die häufigen Anfragen, ob man nicht das (angebrannte) virtuelle Essen fotografieren und auf Facebook teilen will, sind dezent ausgedrückt nervig.

*Kristina arbeitet bei unseren Kollegen von PC Games Runes of Magic und ist **Sims**-Expertin

DIE SIMS 3: SHOWTIME

Ca. € 35,-
6. März 2012



### ZAHLEN UND FAKTEN
**Genre:** Lebenssimulation
**Entwickler:** The Sims Studio
**Publisher:** Electronic Arts
**Sprache:** Deutsch
**Kopierschutz:** Ein einfacher Disk-Kopierschutz ist vorhanden, sie benötigen zusätzlich das Hauptspiel.

### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG
**Grafik:** Gewohnt bunte Spielwelt, optisch keine Weiterentwicklung im Vergleich zu **Die Sims 3** oder **Die Sims 3: Traumkarrieren**.
**Sound:** Gelegentliche Sound-Aussetzer unterbrechen das gewöhnungsbedürftige Simlisch und die fröhlichen Melodien à la **Desperate Housewives**.
**Steuerung:** Maus und Tastatur; bei Änderung des Blickwinkels und Kameradrehung unkomfortabel

### MEHRSPIELERMODUS
**Umfang:** Kein traditioneller Mehrspielermodus; Sims können in den Städten von Freunden auftreten
**Zahl der Spieler:** Unbeschränkt

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN
**Minimum:** Intel Pentium 2 GHz (WinXP)/4 GHz (Vista/Win7), Geforce 6800 GT/Radeon 9500, 1 GB RAM (WinXP)/1,5 GB RAM (Vista/Win7)
**Empfehlenswert:** Phenom X4 9750 BE/C2Q Q6600, Geforce 9800 GT (X+)/Radeon HD 4850, 2 GB RAM (WinXP)/4 GB RAM (Vista/Win7)

### JUGENDEIGNUNG
**USK:** Ab 6 Jahren
**Die Sims** sind seit jeher familienfreundlich. Kuscheleinheiten gibt es nur unter der Bettdecke und sobald ein Sim duscht oder badet, sieht man nur noch Pixelhaufen.

### DIE TEST-ABRECHNUNG
Testversion: Pre-Release-Testversion/ Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 9:00
Die Pre-Release-Version von EA stürzte einmal ab. Gelegentliche Sound-Aussetzer sorgten bei beiden Versionen für stille Momente während eines Sim-Auftritts.

### PRO UND CONTRA
- ➕ Eine neue Nachbarschaft mit speziellen Veranstaltungsorten
- ➕ Die Spieler können im Spiel oder auf Facebook mit Freunden interagieren.
- ➖ Nur drei neue Berufe sind im Add-on enthalten, dadurch wenig Abwechslung schon nach nur ein paar Spielstunden
- ➖ Zu geringe Auswahl an neuen Outfits und sonstigen Objekten

### EINZELSPIELER-TESTURTEIL
PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG



**Von:** Florian Merz

Egal ob Bomber oder Jäger, in diesem Spiel fliegt sich jede Maschine gleich.


Der F-111G Aardvark ist einer von 30 verschiedenen Kampfjets und verfügt über Boden- und Luftwaffen.

# JASF: Jane's Advanced Strike Fighters

Mmittlerweile ist es über neun Jahre her, seit das letzte **Jane's**-Flug- und Kampf-Simulations-Spiel veröffentlicht wurde. Mit einem neuen Entwickler-Team versucht Publisher Evolved Games nun, der Serie wieder Leben einzuhauchen. Leider kann sich das Spiel dabei nicht entscheiden, was es denn eigentlich sein möchte: ein Action-Spiel, eine Simulation oder gar eine Mischung aus beidem?

**Sie sind Razor**, ein gesichts- und körperloser Flugstaffelführer, der im gesamten Spielverlauf nur durch eine Stimme repräsentiert wird. Razor ist Angehöriger der Streitkräfte des Südens des fiktiven Landes Azbaristan. Dieses kann sich nur dank der modernen Waffentechnologie des Westens mit Kampfflugzeugen gegen die feindlichen Übergriffe des Nordens wehren. Dabei ist es Ihre Aufgabe, mit dem Erledigen einzelner Missionen die Geschichte voranzutreiben. Die Story wird rein über Funkdialoge erzählt. Während der Kampfeinsätze zerstören Sie von dem Oberkommando bestimmte Ziele wie Solarzellen-Felder, Raffinerien, Flak-Geschütze oder sprengen andere feindliche Einheiten in die Luft. Zusätzlich liefern Sie sich Dog-Fights und müssen verbündete Truppen beschützen. Aufgrund des sich ständig wiederholenden Missionablaufs kommt nach zehn Minuten bereits das Gefühl auf, alles gesehen zu haben. Einziger Lichtblick für Flugzeugfans: Der Entwickler Trickstar Games hat aktuelle Kampfjets detailgetreu in das Spiel integriert. Zwar sehen diese den echten Maschinen zum Verwechseln ähnlich, jedoch fliegt sich jedes Flugzeug gleich, da immer die gleiche Flugphysik verwendet wird. Aus diesem Grund ist **JASF: Jane's Advanced Strike Fighters** auch eine Mischung aus Simulations- und Action-Spiel, liegt allerdings weit hinter anderen Genrevertretern wie **Tom Clancy's H.A.W.X.** zurück.

## MEINE MEINUNG | *Florian Merz**



„Bruchlandung mit schönen Flugzeugen"

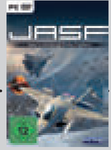
Für den Süden Azbaristans kommt leider jede Hilfe zu spät. Trotz aktueller Kampfflugzeuge ist es dem Entwickler in meinen Augen nicht gelungen, der **Jane's**-Serie neues Leben einzuhauchen. Die meiste Zeit verbringt der Spieler über einer eintönigen und lieblos gestalteten Landschaft, während ständig der gleiche Levelablauf wiederholt wird: Beschütze dies, flieg dorthin, jage jenes Gebäude in die Luft, rette alliierte Truppen und so weiter. Auch die 30 optisch verschiedenen Flugzeuge täuschen nicht über die Tatsache hinweg, dass alle Maschinen die gleiche Flugphysik verwenden. Auch eine umfangreichere Raketen- und Bombenauswahl hätte dem Spiel gut getan.

*Florian Merz arbeitet als freier Autor für PC Games


Mit dem Lock-on-System können Sie neben feindlichen Kampfjägern auch Bodeneinheiten erfassen und mit Raketen abschießen.


Manche Flugzeuge verfügen über Bomben, die für Bodenangriffe konzipiert sind. Für das Zielen wird auf dem Boden ein grauer Zielradius angezeigt.

JASF: JANE'S ADVANCED STRIKE FIGHTERS




Ca. € 28,-
2. März 2012

### ZAHLEN UND FAKTEN
**Genre:** Action-Simulation
**Entwickler:** Trickstar Games
**Publisher:** Evolved Games
**Sprache:** Englische Sprachausgabe/ Mehrsprachige Bildschirmtexte
**Kopierschutz:** Protect Disc-Software

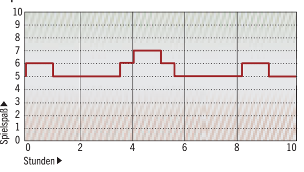
### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG
**Grafik:** Die eintönig modellierte Landschaft steht im Kontrast zu den detaillierten Flugzeugmodellen
**Sound:** Billige Soundeffekte und austauschbare Synchronsprecher
**Steuerung:** Die einfache Steuerung bietet nur Tastatur- und Gamepad-Unterstützung an.

### MEHRSPIELERMODUS
**Umfang:** Luftkampf mit mehreren Spielern sowie Koop-Modus.Beide Modi konnten nicht getestet werden, da keine Verbindung zum Server aufgebaut werden konnte
**Zahl der Spieler:** 16 (Online), 2-4(Koop)

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN
**Minimum (Herstellerangaben):** Zweikern-CPU mit 2 GHz, 2GB RAM, Geforce 6800/Radeon X1600
**Empfehlenswert (Herstellerangaben):** Zweikern-CPU mit 2,13 GHz, 4 GB RAM, Geforce 8800/Radeon X1900

### JUGENDEIGNUNG
**USK:** Ab 12 Jahren
Das Spiel ist weitgehend harmlos und bietet kaum Gewaltdarstellung.

### DIE TEST-ABRECHNUNG
Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00




Zu Beginn hatten wir aufgrund fehlender DLL-Dateien Probleme bei der Installation. Als das Spiel lief, traten keine weiteren Fehler auf.

### PRO UND CONTRA
- + Detailgetreue Flugzeugmodelle
- + 30 verschiedene Kampfjets
- − Sich ständig wiederholender Levelablauf und Missionen
- − Gegnerische Einheiten sehen immer gleich aus.
- − Das Spiel bietet keine Mausunterstützung.
- − Es können nur sehr wenige Grafikoptionen eingestellt werden.
- − Es gibt keine unterschiedliche Flugphysik.
- − Keine Cockpit-Ansicht vorhanden

### EINZELSPIELER-TESTURTEIL
PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **55**

**Von:** Thorsten Küchler

Keine Arme, viel Spaß: das Comeback einer Ikone.





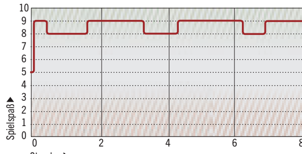

Die Bossgegner am Ende jeder Welt lassen sich nur durch eine clevere Taktik bezwingen.



Ein Hauch von Rätsel: Diese Fliegen geben erst dann den Weg frei, wenn Sie Lampen aktivieren.



Nicht nur der Held selbst, sondern auch seine Feinde sind brillant animiert.




# Rayman Origins

Der Untertitel **Origins** bedeutet „Ursprünge" – und genau zu denen kehrt Rayman in seinem neuen Abenteuer zurück. 3D-Schnickschnack? Nix da! Stattdessen erwartet Sie ein reinrassiges Jump & Run im Stile der **Super Mario**-Titel – und noch dazu ein famos gemachtes!

**In künstlerischer Hinsicht** ist **Rayman Origins** ein echtes Meisterstück: Die Hintergründe stecken voll liebevoller Details und die Animationen könnten glatt aus einem Disney-Film stammen. Selten war ein 2D-Spiel so schick, so abwechslungsreich, so packend inszeniert. Das Spielprinzip ist altmodisch und wirkt dennoch frisch: Sie spurten mit Ihrem Helden von links nach rechts durch die Levels, hüpfen über Plattformen und vertrimmen ein paar Gegner – wahlweise mit bis zu drei weiteren Spielern im Offline-Koop! Später erlernt Rayman dann noch Spezialfähigkeiten: Mit dem Propeller schweben Sie durch die Lüfte, die Spurtfunktion lässt Sie an Wänden hochlaufen. In jeder der zehn Welten mit je fünf Levels wartet außerdem eine optionale, zumeist bockschwere Verfolgungsjagd auf Sie. Und dann wären da noch die Shooter-Passagen: Rayman schwingt sich auf einen Moskito, schwirrt dann durch die Lüfte und ballert Widersacher ab. ❑



Im Vierer-Koop zoomt die Kamera weit heraus – da wird es schwierig, den eigenen Helden im Blick zu behalten.

## MEINE MEINUNG |

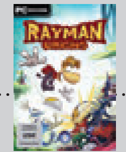
*Thorsten Küchler*



„Sensationell: Rayman hat's noch drauf!"

Bewährte Tugenden sind manchmal spaßbringender als innovative Experimente! Ubisoft liefert mit der traditionellen und doch so modernen 2D-Springerei ein Meisterstück des Genres ab: Witzig, ideenreich, stilvoll – einen solch grandiosen Auftritt hätte ich dem alten Rayman nicht mehr zugetraut. Einzig im letzten Spieldrittel schleichen sich Schlampereien ein: Wenn die Steuerung bei einer schweren Stelle hakt, dann ist das frustrierend. Dennoch: Diese Hüpf-Wundertüte ist ein Pflichtkauf für jeden PC-Besitzer!

## RAYMAN ORIGINS




Ca. € 30,-
29. März 2012

### ZAHLEN UND FAKTEN

**Genre:** Action
**Entwickler:** Ubisoft Montpellier
**Publisher:** Ubisoft
**Sprache:** Deutsche Texte
**Kopierschutz:** Sie müssen das Spiel nur einmalig von der Disc installieren, ein spezieller Kopierschutz kommt nicht zum Einsatz.

### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Grafik:** Traumhaft schöne, exzellent animierte Comic-Grafik
**Sound:** Witzig-abgedrehte Melodien, Gebrabbel statt Sprachausgabe
**Steuerung:** Mit dem Gamepad ideal zu kontrollieren, mit der Tastatur gerade noch ordentlich

### MEHRSPIELERMODUS

**Umfang:** Das komplette Abenteuer kann auch im Koop bewältigt werden, allerdings nur offline.
**Zahl der Spieler:** 2 bis 4

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

**Minimum:** CPU mit 3 GHz, 1 GB Arbeitsspeicher (Windows 7: 1,5 GB), Radeon X600XT oder Geforce 6800GT mit 128 MB

### JUGENDEIGNUNG

**USK:** Ab 6 Jahren
Das kindgerechte Spiel kommt ohne explizite Gewalt aus – auch wenn Sie zahlreiche Gegner erledigen müssen.

### DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 08:00

Spielspaß ▲ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Stunden ▶ 0 2 4 6 8

Unsere Version lief ohne Probleme.

### PRO UND CONTRA

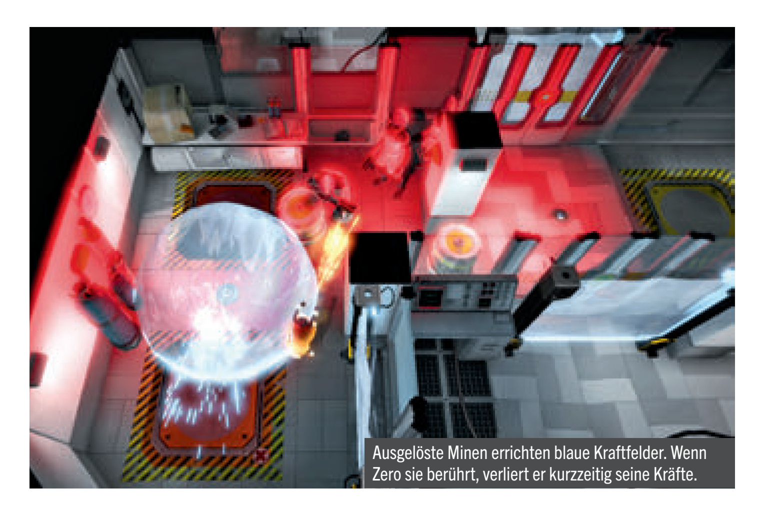
- ✚ Grandiose Zeichentrick-Grafik mit trickfilmreifen Animationen
- ✚ Hervorragend designte Levels, die sowohl Einsteiger als auch Genre-Profis prima unterhalten
- ✚ Knackige Zusatzaufgaben – und eine extra schwere Bonuswelt
- ✚ Spaßige Shooter-Passagen
- ✚ Unterhaltsamer Koop-Modus …
- ▬ … der leider nur offline funktioniert und schnell in Chaos ausartet
- ▬ Kollisionsabfrage in diversen (schweren) Levels zu ungenau
- ▬ Steuerung hat einige Aussetzer
- ▬ Das altmodische Freischalt-System sorgt dafür, dass Sie viele Levels wiederholen müssen.

### EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **87**

**Von:** Peter Bathge

Achtung, liebe Alien-Forscher: Dieser Marsmensch steht unter Strom!



Ausgelöste Minen errichten blaue Kraftfelder. Wenn Zero sie berührt, verliert er kurzzeitig seine Kräfte.

# Warp

Was ging am 8. Juli 1947 in Roswell, New Mexico, wirklich vor sich? Handelte es sich bei dem gefundenen unbekannten Flugobjekt tatsächlich nur um einen Wetterballon? Oder experimentierten Forscher jahrelang an den außerirdischen Überlebenden eines UFO-Absturzes? Klar ist: Wären die Aliens so clever und quirlig gewesen wie der Protagonist des Puzzlespiels **Warp**, dann wäre die Sache längst auf- und der Testkomplex in die Luft geflogen.

**Denn Zero,** so der Name des schwabbeligen Besuchers aus dem All, ist ein lebender elektrischer Leiter: In seinem Inneren pulsiert pure Energie, die es ihm ermöglicht, sich über kurze Entfernungen zu teleportieren – auch in Menschen und Fässer hinein. Im Spielverlauf lernt Zero, ein Echo seiner Gestalt auszusenden, um Wachen abzulenken und die Position mit Objekten zu tauschen. Außerdem katapultiert er Fässer und Gegner auf Knopfdruck durch die Gegend – nützlich, um Energiegeneratoren zu zerstören, die Kraftfelder betreiben, welche Zeros Weg versperren.

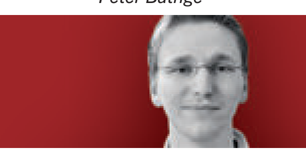
**Solche Hindernisse** bestehen aus Wasser. Bei Kontakt bekommt Zero einen Schlag und verliert für kurze Zeit seine Fähigkeiten. Entsprechend wichtig ist es, sich klug durch die Areale zu teleportieren und Schilde sowie Pfützen zu meiden. Fies: Einige Geschütztürme und Wachen sind ebenfalls so geschützt. Das macht es unmöglich, in die Kerle hineinzuspringen und sie aus dem Inneren heraus zur Explosion zu bringen.

Also ist Schleichen angesagt. Wachen haben jedoch ein feines Gehör für Zeros Schritte und Teleportation, die Wissenschaftler im Labor lösen zudem bei Sichtkontakt Alarm aus. Die rudimentäre KI der Charaktere tricksen Sie aber leicht aus, zumal Upgrades wie eine lautlose Tötungsmethode verfügbar sind. Die Verbesserungen bezahlen Sie mit auf der Karte versteckten Grubs, einer Alien-Delikatesse. Oft befinden sich diese Leckerlis an Stellen, die Sie erst bei einer späteren Rückkehr erreichen; „Backtracking" nennt sich das.

**Probleme bereitet die Steuerung**. Zero reagiert träge auf Richtungsangaben, wodurch er ohne Ihr Zutun in tödliche Laserstrahlen torkelt oder an Kanten hängen bleibt. Besonders fatal wirkt sich das im letzten Level aus, in dem selbst Gamepad-Akrobaten Dutzende Male Zeros vorzeitigem Ableben zusehen. ❑

## MEINE MEINUNG |

*Peter Bathge*



**„Wie ein Griff in die Steckdose: Schmerzhaft, aber prickelnd."**

**Warp** verzeiht keine Fehler: Viel zu oft muss ich mir auf den Pixel genau einen Weg durch lebensgefährliche Hindernisparcours bahnen. Die unpräzise Steuerung sorgt für gehörig Frust; anders als in **Super Meat Boy** habe ich nie das Gefühl, die Kontrolle zu haben. Dennoch war es mir ein Vergnügen, Zero beim Ausbruch zu helfen: Die Talente des Außerirdischen sind innovativ und selbst die fiesen Stellen schnell bewältigt. Für meinen Geschmack zu schnell: Die Puzzles hätten gerade in der zweiten Hälfte gerne komplexer sein dürfen. So bleibt **Warp** nur die Rolle als Feierabend-Snack.



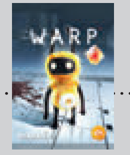
Um die Laserbarrieren zu passieren, schickt Zero sein Echo (Mitte) voraus. So erreicht er das Fass (rechts), mit dem er anschließend die Position tauscht.



Per Launch-Fähigkeit werfen Sie etwa mit einem explodierenden Fass. Über Bande treffen Sie damit auch sonst unerreichbare Objekte.



WARP




Ca. € 10,-
15. März 2012

### ZAHLEN UND FAKTEN

**Genre:** Puzzlespiel
**Entwickler:** Trapdoor
**Publisher:** Electronic Arts
**Sprache:** Englisch
**Kopierschutz:** Sie benötigen ein Origin-Benutzerkonto und eine aktive Internetverbindung zur Installation.

### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Grafik:** Der kantige Comic-Stil versucht erfolglos, die kargen Laboratorien mit Leben zu füllen.
**Sound:** Putzige Blubbergeräusche des Aliens, lustige Sprüche der Forscher
**Steuerung:** Wir empfehlen ein Gamepad, da die festgelegte Tastatursteuerung auf deutschen PCs die Tasten Z und Y vertauscht. Selbst mit dem Pad steuert sich **Warp** oft unpräzise.

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

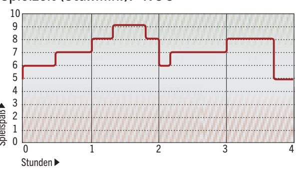
**Minimum (Herstellerangaben):** Core 2 Duo 2 GHz/Athlon 64 X2 2 GHz, 1 GB RAM, Geforce 7600 GT/Radeon HD 2600 Pro

### JUGENDEIGNUNG

**USK:** Ab 18 Jahren
Ihre Spielfigur springt in die Körper bewaffneter Wachen sowie ziviler Wissenschaftler und bringt diese zur Explosion. Dabei spritzt literweise Blut und Gliedmaßen fliegen durch die Gegend.

### DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Origin-Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 4:00




Während unseres Tests traten keine technischen Probleme auf.

### PRO UND CONTRA

- ➕ Spannende und innovative Teleport-Fähigkeiten
- ➕ Viele verschiedene Puzzle-Elemente
- ➕ Kniffliger Herausforderungsmodus mit Online-Ranglisten
- ➕ Versteckte Sammelgegenstände und Upgrades verlängern Spielzeit
- ➕ Fair verteilte Rücksetzpunkte
- ➕ Putziger Hauptcharakter mit einer fiesen Ader
- ➖ Unpräzise Steuerung führt zu unfairen Situationen
- ➖ Kaum erinnerungswürdige Szenen
- ➖ Simples Rätseldesign, geringer spielerischer Anspruch
- ➖ Frustrierender Schlusslevel

### EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **72**

# Der Einkaufsführer

Wir präsentieren Ihnen an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!




NEUZUGANG

## Mass Effect 3

Das Finale der Science-Fiction-Saga hat uns atemlos zurückgelassen. Ist uns der dritte Teil der Trilogie aber auch eine uneingeschränkte Empfehlung im Einkaufsführer wert? Oder hat diesen Platz weiterhin **Mass Effect 2** inne? Die PC-Games-Redakteure diskutieren!

### Die Pro-Argumente

**Mass Effect 3** entführt Spieler einmal mehr in ein faszinierendes Universum, in dem sie eine spannende und wendungsreiche Geschichte, episch erzählt in mitreißenden Zwischensequenzen. In den Missionen trifft Hauptcharakter Shepard zahllose glaubhaft dargestellte Charaktere; viele davon kennen Spieler der beiden Vorgänger bereits. Denn **Mass Effect 3** erlaubt Ihnen, Ihren Spielstand aus Teil 2 zu importieren, was zahlreiche Auswirkungen auf den Verlauf der Aufträge hat. Ihre Spielweise in den Vorläufern beeinflusst auch die kniffligen moralischen Entscheidungen, die Sie während der Kampagne am laufenden Band treffen.

Im Vergleich zu **Mass Effect 2** hat Entwickler Bioware die Kämpfe noch stärker in den Vordergrund gerückt und diese zudem weiter optimiert, sodass sie sich gut anfühlen und Spaß machen. Mit einem größeren Angebot an Waffen und Fähigkeiten nähert sich der letzte Teil der Trilogie gleichzeitig aber wieder mehr den Kerntugenden des Rollenspiel-Genres an, die zu Beginn der Serie stärker im Vordergrund standen.

Gut umgesetzt hat Bioware den Mehrspielermodus, der erstmals in der Serie Koop-Gefechte für bis zu vier Spieler gegen KI-Gegner erlaubt. Die Online-Gefechte gestalten sich angenehm taktisch, das Levelsystem, mit dem Sie neue Ausrüstung freischalten, motiviert. Prima: Koop-Einsätze füllen den Bereitschaftsbalken auf, der für die beste Endsequenz gefüllt sein muss. Wer jedoch im Solo-Part alle Nebenaufgaben erledigt, erreicht ebenfalls die maximale Bereitschaft; der Mehrspielermodus ist komplett optional.

### Die Contra-Argumente

Sie haben den Wandel der **Mass Effect**-Serie vom klassischen Rollenspiel hin zum interaktiven Science-Fiction-Film kritisch beäugt? Dann dürfte **Mass Effect 3** noch größeres Missfallen bei Ihnen erregen: Das riesige Universum des Spiels ist in eng begrenzte, streng lineare Missionsabschnitte aufgeteilt – Entscheidungsfreiheit suchen Sie abseits der Dialoge mit ihren moralischen Zwickmühlen vergebens.

Zudem nervt das auf Dauer öde Planetenscannen und einige Animationen der Figuren wirken unnatürlich. Sauer aufgestoßen ist uns Biowares DLC-Politik: Der zehn Euro teure Download-Inhalt **Aus der Asche** enthält Story-Hintergründe, die unserer Meinung nach im Hauptspiel merklich fehlen. Wissbegierige Fans zwingt Bioware auf diese Weise dazu, das überteuerte und spielerisch anspruchslose Zusatzpaket zu kaufen.

### Das Ergebnis

Selten war sich die Redaktion so einig: Alle sieben Stimmberechtigten sprachen sich dafür aus, **Mass Effect 3** an der Stelle des Vorgängers in den Einkaufsführer aufzunehmen. Allerdings empfehlen wir dringend allen Interessierten, nicht mit dem Finale zu beginnen, sondern die komplette Serie zu spielen!

## Rollenspiele

Sie schlüpfen gerne in Zwergenstiefel, tüfteln für Ihr Leben gerne über Charakterbögen und möchten am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies Ihr Genre! In dieser Liste finden Sie die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.

### Deus Ex: Human Revolution

**Getestet in Ausgabe: 09/11**
Angesiedelt in einer faszinierenden Cyberpunk-Welt am Rande eines gesellschaftlichen Umbruchs, bietet **Deus Ex** mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp und daraus erwachsende Konsequenzen. Da stört auch die veraltete Technik kaum.

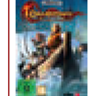
| | |
|---|---|
| Untergenre: | Action-Rollenspiel |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Square Enix |
| Wertung: | 86 |



### Dragon Age: Origins

**Getestet in Ausgabe: 12/09**
Würdiger Nachfolger zur **Baldur's Gate**-Reihe von Bioware. Die brillant erzählte, ungeschnittene Fantasy-Geschichte mit **Herr der Ringe**-Einschlag und die taktischen Kämpfe sorgen für viel Spielspaß. Technisch müssen Sie aber Abstriche machen.

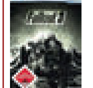
| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rollenspiel |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 91 |



### Drakensang: Am Fluss der Zeit

**Getestet in Ausgabe: 02/10**
In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erleben Sie gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rollenspiel |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Dtp Entertainment |
| Wertung: | 87 |



### Fallout 3

**Getestet in Ausgabe: 01/09**
Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kaufen Sie sich gleich die Game of the Year-Edition mit allen DLCs! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rollenspiel |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Ubisoft |
| Wertung: | 90 |

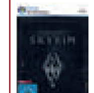
NEUZUGANG



### Mass Effect 3

**Getestet in Ausgabe: 04/12**
Das Finale von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie bietet massig Action, brillante Charaktere und eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Spielen Sie aber unbedingt vorher die beiden Vorgänger und übernehmen Sie Ihren Spielstand!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Action-Rollenspiel |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 90 |



### The Elder Scrolls 5: Skyrim

**Getestet in Ausgabe: 12/11**
Das nordische Heldenepos lässt Ihnen alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Genial umgesetzte Drachenkämpfe begeistern ebenso wie der gewaltige Umfang von 200 Stunden; nur die Steuerung hat kleine Macken.

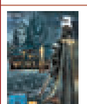
| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rollenspiel |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | Bethesda Softworks |
| Wertung: | 91 |



### The Witcher 2: Assassins of Kings

**Getestet in Ausgabe: 06/11**
Als Hexer Geralt erleben Sie eine erwachsene Geschichte um Sex, Gewalt und Politik. Die teils ungenaue Bedienung ist angesichts der mitreißenden Inszenierung schnell vergessen. Tipp: Der Vorgänger bietet ein ähnlich tolles Spielerlebnis!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rollenspiel |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | Namco Bandai |
| Wertung: | 88 |



### Two Worlds 2

**Getestet in Ausgabe: 12/10**
Ein durchdachtes, sehr gutes Rollenspiel, das eine große, abwechslungsreiche Spielwelt bietet. Motivierende, verzweigte Quests und die Jagd nach mächtigeren Gegenständen machen so manchen Komfortmangel wett.

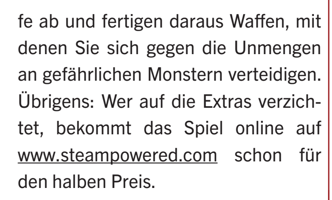
| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rollenspiel |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | Topware |
| Wertung: | 88 |



Dialoge und die daraus folgenden Entscheidungsmöglichkeiten stehen auch in **Mass Effect 3** im Mittelpunkt.

## Terraria Collector's Edition

Der **Minecraft**-Abklatsch **Terraria** hat die Grenze von einer Million Bezahl-Downloads durchbrochen. Aus diesem Anlass steht seit Anfang März die 20 Euro teure Spezialausgabe des 2D-Sandbox-Spiels in den Händlerregalen. Die enthält erstmals deutsche Bildschirmtexte, außerdem gibt es ein Poster, Postkarten mit Konzeptzeichnungen, einen Schlüsselanhänger in Form einer Spitzhacke sowie einen exklusiven Häschen-Begleiter im Spiel. In **Terraria** erforschen Sie eine zufallsgenerierte Welt, bauen Rohstoffe ab und fertigen daraus Waffen, mit denen Sie sich gegen die Unmengen an gefährlichen Monstern verteidigen. Übrigens: Wer auf die Extras verzichtet, bekommt das Spiel online auf www.steampowered.com schon für den halben Preis.





## Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher finden Sie hier.



**Braid**
**Getestet in Ausgabe: 06/09**
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – wunderbarer Geheimtipp!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Puzzlespiel |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Number None |
| Wertung: | 88 |



**Guitar Hero 3: Legends of Rock**
**Getestet in Ausgabe: 02/08**
Dieses Geschicklichkeitsspiel mit Plastikgitarre ist eigentlich auf den Konsolen groß geworden. Der dritte Teil hat eine der besten Song-Listen aller Zeiten, leistet sich aber ein paar unschöne Ruckler. Trotzdem: einzigartig in der PC-Landschaft.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Musikspiel |
| USK: | Ab 0 Jahren |
| Publisher: | Activision |
| Wertung: | 84 |



**Limbo**
**Getestet in Ausgabe: 09/11**
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem Sie einen Jungen durch eine stockfinstere Welt steuern. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen; spielerisch punktet **Limbo** mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Jump & Run/Puzzlespiel |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | Playdead |
| Wertung: | 90 |



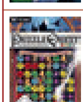
**Plants vs. Zombies**
**Getestet in Ausgabe: 07/09**
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem Sie mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhalten, durch Ihren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Puzzlespiel |
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Publisher: | Popcap Games |
| Wertung: | 90 |



**Portal 2**
**Getestet in Ausgabe: 05/11**
Ein zweites Mal knobeln Sie sich mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern. Tipp: Unbedingt auch den Vorgänger spielen!

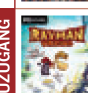
| | |
|---|---|
| Untergenre: | Puzzlespiel |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 95 |



**Puzzle Quest: Challenge of the Warlords**
**Getestet auf: PCGames.de**
So simpel wie süchtig machend: **Puzzle Quest** kombiniert das Knobelspielprinzip aus **Bejeweled** mit einem motivierenden Rollenspielsystem. Trotz klischeehafter Story und schlichter Präsentation entpuppt sich dieses Spiel als ein wahrer Zeitfresser!

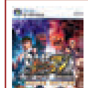
| | |
|---|---|
| Untergenre: | Puzzlespiel |
| USK: | Ab 0 Jahren |
| Publisher: | Rondomedia |
| Wertung: | sehr gut |

NEUZUGANG



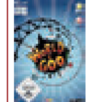
**Rayman Origins**
**Getestet in Ausgabe: 04/12**
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule, filmreif animiert in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Inklusive launigem Koop-Modus für vier Spieler!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Jump & Run |
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Publisher: | Ubisoft |
| Wertung: | 87 |



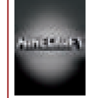
**Super Street Fighter 4 Arcade Edition**
**Getestet in Ausgabe: 08/11**
Die **Arcade Edition** bohrt das Ursprungsspiel mit 14 neuen Kämpfern und weiteren Mehrspieler-Modi auf. Das hervorragende Kampfsystem und die enorme Langzeitmotivation machen den Titel zum derzeit besten PC-Prügelspiel.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Beat 'em Up |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Capcom |
| Wertung: | 92 |



**World of Goo**
**Getestet in Ausgabe: 01/09**
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bilden Sie mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müssen dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Puzzlespiel |
| USK: | Ab 0 Jahren |
| Publisher: | RTL Games |
| Wertung: | 90 |



**Minecraft**
**Getestet in Ausgabe: 01/12**
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind Ihnen nur durch Ihre eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Sie bauen Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellen Werkzeuge her und verleihen Ihrer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Sandbox-Aufbauspiel |
| USK: | Nicht geprüft |
| Publisher: | Mojang |
| Wertung: | -- |

NEUZUGANG

# Rayman Origins



Kurze Shooter-Einlagen auf dem Rücken eines Moskitos lockern das Spielgeschehen auf.

Kunterbunter Koop-Spaß für jedermann: Hat das neue Rayman-Abenteuer Anspruch auf einen Platz im Einkaufsführer?

**Die Pro-Argumente**
Von der fantastischen Zeichentrick-Grafik über den launigen Chaos-Soundtrack bis hin zum abgefahrenen Leveldesign: Bei **Rayman Origins** macht bereits das Zuschauen Laune. Wenn die Bekannten dann selbst zum Gamepad greifen möchten, starten Sie einfach den spaßigen Koop-Modus für bis zu vier Spieler. Sowohl alleine als auch im Team finden Sie etliche versteckte Boni und Herausforderungen, die mit ihrem herausfordernden Schwierigkeitsgrad auch noch nach Abschluss der drolligen Geschichte unterhalten.

**Die Contra-Argumente**
Kleines Minus: Koop-Partien sind nur offline möglich, außerdem nimmt mit vier Teilnehmern schnell das (spaßige) Chaos überhand. Gelegentliche Fehler in der Kollisionsabfrage und Steuerungsmacken sorgen für einige ärgerliche Abstürze der Spielfigur in den schwierigeren Levels. Schlussendlich nervt die regelmäßige Rückkehr in bereits besuchte Areale, um dort versteckte Gegenstände zu suchen.

**Das Ergebnis**
Die komplette Redaktion zeigte sich von Ubisofts famosen Hüpfspiel begeistert: Sieben Ja-Stimmen stand keine einzige Ablehnung gegenüber.

▼ In den fantasievoll gestalteten Levels jagt ein wahnwitziger Entwicklereinfall den nächsten.



### Unser Empfehlungssystem auf einen Blick:

- Die sieben PC-Games-Redakteure zeigen Ihnen ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und anschließend demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC Games Editors' Choice Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

## Assassin's Creed: Ezio Trilogie

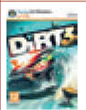
Was denn, Sie haben noch nie in der Rolle eines italienischen Edelmanns der Renaissance Templer erdolcht und sind auf Dächern herumgeturnt? Dann wird es aber Zeit: Die **Ezio Trilogie** schnürt aus **Assassin's Creed 2** sowie den beiden Nachfolgern **Brotherhood** und **Revelations** ein attraktives Paket für 50 Euro. Günstiger kommen Sie nirgendwo sonst in den Genuss der hervorragenden Action-Adventure-Serie. Um alle Zusammenhänge der komplexen Geschichte zu verstehen, empfehlen wir zusätzlich noch das erste **Assassin's Creed**. Das kostet mittlerweile als PC-exklusiver Director's Cut lediglich zehn Euro.



Gegen Meister-Assassine Ezio und sein beeindruckendes Arsenal an Klingen haben die KI-Gegner keine Chance.

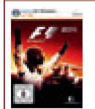
## Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie finden Sie die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.



### Dirt 3
**Getestet in Ausgabe: 06/11**
Eine große Wagenauswahl und der Geschicklichkeit erfordernde Gymkhana-Modus sorgen für lang anhaltendes Rennvergnügen. Das Fahrverhalten der Boliden ist zwar anspruchsvoll, doch auch Einsteiger kommen mit diesem schicken Rallye-Spiel zurecht.

| Untergenre: | Rennspiel |
|---|---|
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Publisher: | Codemasters |
| Wertung: | 88 |



### F1 2011
**Getestet in Ausgabe: 10/11**
Eine Offenbarung für Formel-1-Fanatiker: Neben den offiziellen Daten der Saison 2011 und Regeländerungen wie DRS und KERS punktet **Formel 1 2011** mit fantastischer Fahrphysik und großartiger Grafik inklusive realistischem Wetterwechsel.

| Untergenre: | Rennspiel |
|---|---|
| USK: | Ab 0 Jahren |
| Publisher: | Codemasters |
| Wertung: | 88 |



### Need for Speed: Shift 2 Unleashed
**Getestet in Ausgabe: 04/11**
Mit der Helmkamera von **Shift 2 Unleashed** fühlen Sie sich wie ein echter Rennfahrer, der bei jeder Kurve den Fliehkräften ausgesetzt ist. Das realistische Fahrverhalten der detailliert gestalteten Boliden sorgt für ein intensives Rennerlebnis.

| Untergenre: | Rennspiel |
|---|---|
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 88 |



### Race Driver: Grid
**Getestet in Ausgabe: 07/08**
Mit **Race Driver: Grid** schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karriere-Modus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

| Untergenre: | Rennspiel |
|---|---|
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Publisher: | Codemasters |
| Wertung: | 86 |

## Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



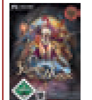
### Der Herr der Ringe Online
**Getestet in Ausgabe: 07/07**
Tolkiens Buchvorlage in prachtvoller Umsetzung: **DHdRO** eignet sich prima für all jene, die Wert auf schöne Quests, viel Atmosphäre und kleine Spielgruppen legen. Komplizierte Raids und anspruchsvolle PvP-Duelle spielen hier kaum eine Rolle.

| Untergenre: | Online-Rollenspiel |
|---|---|
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Codemasters |
| Wertung: | 88 |



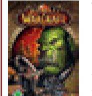
### Rift
**Getestet in Ausgabe: 04/11**
Bewährte MMORPG-Inhalte statt großer Innovation: **Rift** bietet einen sehr guten Mix aus PvE- und PvP-Inhalten, kombiniert mit einem gut funktionierenden Public-Quest-System. Dazu dürfen Sie sich in einem flexiblen Talentsystem austoben.

| Untergenre: | Online-Rollenspiel |
|---|---|
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Trion Worlds |
| Wertung: | 88 |



### Runes of Magic
**Getestet in Ausgabe: 06/09**
**Runes of Magic** ist quasi **World of Warcraft** für lau. Gute Quests, viele Möglichkeiten, seinen Charakter individuell zu gestalten, packende PvE- und PvP-Kämpfe, eine große Community und ständig neuer Content – eines der besten Gratis-MMORPGs.

| Untergenre: | Online-Rollenspiel |
|---|---|
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Frogster |
| Wertung: | 80 |



### World of Warcraft
**Getestet in Ausgabe: 02/05**
Lieben oder hassen Sie es, aber **WoW** ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die glaubhafte Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor dem Monitor.

| Untergenre: | Online-Rollenspiel |
|---|---|
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Blizzard |
| Wertung: | 94 |



### Star Wars: The Old Republic
**Getestet in Ausgabe: 01/12**
Das atmosphärisch dichte Online-Rollenspiel begeistert sowohl **Star Wars**-Fans als auch Genre-Neueinsteiger und punktet mit einer Vollvertonung sowie zahlreichen Zwischensequenzen, die für jeden Charakter eine eigene, spannende Geschichte erzählen.

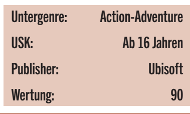
| Untergenre: | Online-Rollenspiel |
|---|---|
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 89 |

## Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über das Jump & Run bis zum Action-Adventure finden Sie in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.



### Assassin's Creed: Brotherhood
**Getestet in Ausgabe: 04/11**
Held Ezio meuchelt im Rom der Renaissance und baut eine eigene Assassinengilde auf. Die riesige Spielwelt bietet zahllose Nebenbeschäftigungen. Der Nachfolger **Revelations** führt die Geschichte zu einem befriedigenden Abschluss.



| Untergenre: | Action-Adventure |
|---|---|
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | Ubisoft |
| Wertung: | 90 |

### Batman: Arkham City
**Getestet in Ausgabe: 01/12**
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichen und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: Spielen Sie erst den Vorgänger **Arkham Asylum.**

| Untergenre: | Action-Adventure |
|---|---|
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | Warner Bros. Interactive |
| Wertung: | 92 |



### Dead Space 2
**Getestet in Ausgabe: 03/11**
Isaac ist wieder da: Noch blutiger und schockierender als im ebenfalls empfehlenswerten Vorgänger kämpft der nun auch mit einer Stimme ausgestattete Techniker auf einer Weltraumstation gegen widerliche Außerirdische. Action satt!

| Untergenre: | Third-Person-Shooter |
|---|---|
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 90 |



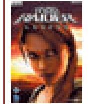
### Grand Theft Auto 4
**Getestet in Ausgabe: 01/09**
Die Stärken von **GTA 4** sind seine wendungsreiche Geschichte und die grandios gezeichneten Charaktere. Dazu kommt eine wunderbar funktionierende, glaubhafte Spielwelt, in der Sie die abwechslungsreichen Missionen und Minispiele erledigen.

| Untergenre: | Action-Adventure |
|---|---|
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Rockstar Games |
| Wertung: | 92 |



### Max Payne 2
**Getestet in Ausgabe: 12/03**
Die düstere Geschichte des New Yorker Cops Max Payne geht unter die Haut. Nicht nur dank der Zwischensequenzen im Comic-Stil, sondern auch weil der Third-Person-Shooter mit toller Optik und legendären Zeitlupen-Ballereien aufwartet.

| Untergenre: | Third-Person-Shooter |
|---|---|
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | 2K Games |
| Wertung: | 90 |



### Tomb Raider: Legend
**Getestet in Ausgabe: 05/06**
Der siebte Teil der Reihe kehrt dank neuem Entwicklerteam zu seinen Wurzeln zurück und bietet ein ausgewogenes Verhältnis aus Klettern und Rätseln. Da fallen die wenig fordernden Ballereien und nervigen Motorradsequenzen kaum ins Gewicht.

| Untergenre: | Action-Adventure |
|---|---|
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Eidos |
| Wertung: | 86 |

## Peter empfiehlt



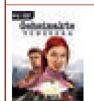
### Men of War
**Getestet in Ausgabe: 07/2009**

Wem **Company of Heroes** zu simpel ist, bekommt mit der **Men of War**-Serie Zweiter-Weltkrieg-Strategie für echte Männer. Die spannenden Missionen sind ein Höhepunkt im Genre. Der Schwierigkeitsgrad aber auch.

| Untergenre: | Echtzeit-Strategie |
|---|---|
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | Peter Games |
| Wertung: | 80 |

## Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie finden Sie Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures finden Sie daher in der Rubrik „Action"!



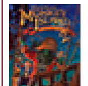
### Geheimakte Tunguska
**Getestet in Ausgabe: 10/06**
Ernst, spannend und hochwertig in Szene gesetzt – so präsentiert sich das Tunguska-Abenteuer. Die meisten Rätsel sind fair, nur wenige von ihnen wirken etwas aufgesetzt – doch auch die meistert man dank der exzellenten Steuerung problemlos.

| Untergenre: | Adventure |
|---|---|
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Publisher: | Deep Silver |
| Wertung: | 85 |



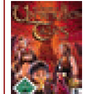
### Harveys Neue Augen
**Getestet in Ausgabe: 09/11**
Schwarzhumorige Dialoge, groteske Charaktere, herrlich hirnrissige Rätsel: Der Nachfolger des sehr guten **Edna bricht aus** legt in allen Belangen noch eine Schippe drauf. Ein herausragendes Beispiel für kreatives Spieldesign und wunderschöne 2D-Optik.

| Untergenre: | Adventure |
|---|---|
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Rondomedia |
| Wertung: | 85 |



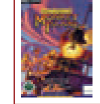
### Monkey Island 2 Special Edition
**Getestet in Ausgabe: 08/10**
Tolles HD-Remake des urkomischen Originals von 1991: Stark verbesserte Grafik, feine englische Sprachausgabe, eine moderne Steuerung und sogar ein Audiokommentar der Guybrush-Erfinder hauchen dem Kultspiel neues Leben ein.

| Untergenre: | Adventure |
|---|---|
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Lucas Arts |
| Wertung: | 86 |



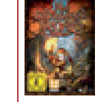
### The Book of Unwritten Tales
**Getestet in Ausgabe: 06/09**
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

| Untergenre: | Adventure |
|---|---|
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | HMH Interactive |
| Wertung: | 85 |



### The Curse of Monkey Island
**Getestet in Ausgabe: 01/98**
Ungeachtet seines hohen Alters: Das dritte **Monkey Island** begeistert nach wie vor mit tollen Gags, schöner Comic-Grafik, witzigen Zwischensequenzen, ebenso fairen wie abgedrehten Rätseln und der wohl besten Sprachausgabe im ganzen Genre.

| Untergenre: | Adventure |
|---|---|
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Lucas Arts |
| Wertung: | 88 |



### The Whispered World
**Getestet in Ausgabe: 10/09**
Ein melancholischer Clown und seine kleine Raupe Spot versuchen, ihr Fantasiereich vor dem Untergang zu retten. Ein bittersüßes Adventure-Märchen mit wundervoll gezeichneter 2D-Grafik und einer rührenden Geschichte.

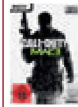
| Untergenre: | Adventure |
|---|---|
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Publisher: | Deep Silver |
| Wertung: | 85 |

## Homefront Ultimate Edition

Der mit vier Stunden Spielzeit skandalös kurze Ego-Shooter rund um eine nordkoreanische Invasion der USA steht ab sofort als Paket mit allen DLCs im Handel. Bei den Download-Inhalten handelt es sich um eine neue Schrotflinte sowie die Kartenpakete **The Rock** und **Ausverkauf**, die sechs frische Umgebungen für Mehrspielergefechte enthalten. Die **Ultimate Edition** kostet 20 Euro. Sollten Sie kein Interesse am Online-Modus haben, holen Sie sich lieber nur das Hauptspiel – das kostet gerade mal die Hälfte.

## Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen finden Sie nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.



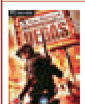
**Bioshock**
**Getestet in Ausgabe: 10/07**
In den Tiefen des Ozeans erforschen Sie die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspiel-Elemente besondere Würze.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Ego-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | 2K Games |
| Wertung: | 93 |



**Call of Duty: Modern Warfare 3**
**Getestet in Ausgabe: 12/11**
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Spielen Sie unbedingt die ebenso packenden Vorgänger!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Ego-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Activision |
| Wertung: | 91 |



**Crysis**
**Getestet in Ausgabe: 12/07**
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf Ihren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Ego-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 94 |

**Half-Life 2**
**Getestet in Ausgabe: 12/04 (Hauptspiel)**
Gordon Freeman, der schweigsame Brechstangenträger, rettet die Welt. Schon wieder. Das ist packender, als es klingt, denn dank gewitzter Physik-Spielereien und einer tollen Waffe namens Gravity Gun bleibt dieses Abenteuer unvergessen.

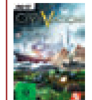
| | |
|---|---|
| Untergenre: | Ego-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 96 (Hauptspiel) |

**Rainbow Six: Vegas**
**Getestet in Ausgabe: 02/07**
Reinrassige Taktik-Shooter sind selten. **Vegas** gehört zu den stärksten Vertretern dieser Gattung. Mit Ihrem Einsatzteam erledigen Sie Terroristen in der wunderschön gestalteten Glücksspielmetropole. Die Story ist aber vernachlässigbar.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Taktik-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Ubisoft |
| Wertung: | 87 |

## Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Runden-Strategietitel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



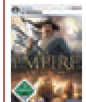
**Civilization 5**
**Getestet in Ausgabe: 10/10**
Sie begleiten ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter und bestimmen die Geschicke des Staates dabei völlig frei. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Runden-Strategie |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | 2K Games |
| Wertung: | 88 |



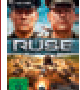
**Company of Heroes**
**Getestet in Ausgabe: 11/06**
Das Zweiter-Weltkriegs-Szenario stellt **Company of Heroes** mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Die beiden Add-ons **Opposing Fronts** und **Tales of Valor** bieten dagegen zu wenig.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Echtzeit-Strategie |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | THQ |
| Wertung: | 90 |



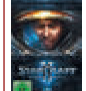
**Empire: Total War**
**Getestet in Ausgabe: 05/09**
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der vor allem mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Echtzeit-Strategie |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Sega |
| Wertung: | 90 |



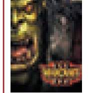
**Ruse**
**Getestet in Ausgabe: 09/10**
Zweiter-Weltkrieg-Strategiespiel mit minimalistischem Interface, viel taktischer Tiefe und sehr gutem Balancing. Dank trickreichem Listen-System vor allen Dingen im Mehrspieler-Modus ein Quell der Schadenfreude!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Echtzeit-Strategie |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Ubisoft |
| Wertung: | 88 (Mehrspieler) |



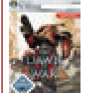
**Starcraft 2: Wings of Liberty**
**Getestet in Ausgabe: 09/10**
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der **Starcraft 2**-Trilogie zu einer mitreißenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspieler-Modus.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Echtzeit-Strategie |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Blizzard Entertainment |
| Wertung: | 90/92 (Mehrspieler) |



**Warcraft 3: Reign of Chaos**
**Getestet in Ausgabe: 08/02**
Blizzards Klassiker bietet eine spannende Kampagne, clevere Rollenspielelemente und mitreißende Cutscenes. Die kreischbunte Grafik ist zwar völlig veraltet, doch das gleichen ein starker Editor und zahllose gute Mods (darunter **DotA**) wieder aus.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Echtzeit-Strategie |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Blizzard Entertainment |
| Wertung: | 92 |



**Warhammer 40.000: Dawn of War 2**
**Getestet in Ausgabe: 04/09**
**Dawn of War 2** ist Echtzeitstrategie der neuen Generation: Statt beim Basisbau zu versumpfen, pflügen Sie mit einem kleinen Stoßtrupp der Space Marines durch taktisch angehauchte Scharmützel mit Orks, Eldar oder Tyraniden.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Echtzeit-Strategie |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | THQ |
| Wertung: | 91 |

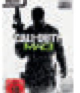
## Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir Ihnen die Shooter vor, die Sie unbedingt im Team spielen sollten. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem neuen Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



**Battlefield 3**
**Getestet in Ausgabe: 12/11**
Hervorragend ausbalancierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Team-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 94 |



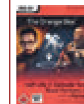
**Call of Duty: Modern Warfare 3**
**Getestet in Ausgabe: 12/11**
Dank neuer Spielmodi und hervorragendem Waffengefühl ist der dritte Teil online enorm schnell und mitreißend. Die Strike-Pakete sind ein prima Ersatz für die Killstreaks, der neue Spec-Ops-Modus sorgt für viel Freude.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Ego-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Activision |
| Wertung: | 90 |



**Left 4 Dead 2**
**Getestet in Ausgabe: 01/10**
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellen Sie sich schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder Sie trachten als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Koop-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 90 |

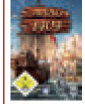


**Team Fortress 2**
**Getestet in Ausgabe: 12/07**
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Neuauflage der beliebten **Half-Life**-Modifikation rockt auch heute noch zahlreiche Internetserver. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Team-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 84 |

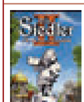
## Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.



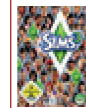
**Anno 1404**
**Getestet in Ausgabe: 08/09**
Im Nahen Osten besiedeln Sie Inseln, stellen Waren her und achten auf die Wünsche Ihrer Bürger. **Anno 1404** sieht grandios aus, ist einsteigerfreundlich und beschäftigt lange. Wer ein modernes Szenario bevorzugt, spielt den Nachfolger **Anno 2070**.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Aufbau-Strategie |
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Publisher: | Ubisoft |
| Wertung: | 91 |



**Die Siedler 2: Die nächste Generation**
**Getestet in Ausgabe: 10/06**
Schöne Neuauflage des hochgelobten zweiten **Die Siedler**-Teils. **Die nächste Generation** bringt den Charme, die Knuddel-Grafik und die Gemächlichkeit des Originals mit und verbindet sie mit moderner Bedien- und Spielbarkeit.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Aufbau-Strategie |
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Publisher: | Ubisoft |
| Wertung: | 82 |

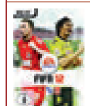


**Die Sims 3**
**Getestet in Ausgabe: 07/09**
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führen Sie Ihren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistern Sie Job, Liebe und andere Herausforderungen. Das ungewöhnliche Spielprinzip begeistert vor allem weibliche Spieler.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Lebenssimulation |
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 89 |

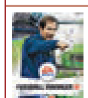
## Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen Ihnen, welche Spiele Sie als Sportfreak gespielt haben müssen, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



**FIFA 12**
**Getestet in Ausgabe: 10/11**
Die volle Ladung Fußball gibt es nur hier: Hunderte Lizenzen von Vereinen und Spielern, eine grandiose Stadionatmosphäre sowie ein flottes Spielgefühl zeichnen die Fußballsimulation aus. Und das endlich auch auf dem PC in zeitgemäßer Grafik.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Sportsimulation |
| USK: | Ab 0 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 89 |



**Fussball Manager 12**
**Getestet in Ausgabe: 11/11**
Als Trainer und Manager in Personalunion kümmern Sie sich um alle sportlichen und finanziellen Belange Ihres Fußballvereins. Die ungeheure Spieltiefe und Verbesserungen wie der überarbeitete 3D-Modus sorgen für unschlagbaren Langzeitspaß.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Manager-Simulation |
| USK: | Ab 0 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 90 |



**NBA 2K12**
**Getestet in Ausgabe: 11/11**
Dank der grandiosen Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlen Sie sich während der realistischen Partien, als säßen Sie selbst im Stadion. Im Karrieremodus erobern Sie mit Ihrem Spieler die NBA oder werfen Körbe in der Rolle von Altstars.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Sportsimulation |
| USK: | Ab 0 Jahren |
| Publisher: | 2K Games |
| Wertung: | 90 |



**PES 2012: Pro Evolution Soccer**
**Getestet in Ausgabe: 10/11**
Ein sehr flüssiges Spielerlebnis, clevere KI-Fußballer und die gelungene Off-the-Ball-Steuerung ergeben die bislang realistischste Simulation des weltweit beliebtesten Mannschaftssports. Dafür gibt es Defizite bei Präsentation und Originallizenzen.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Sportsimulation |
| USK: | Ab 0 Jahren |
| Publisher: | Konami |
| Wertung: | 88 |



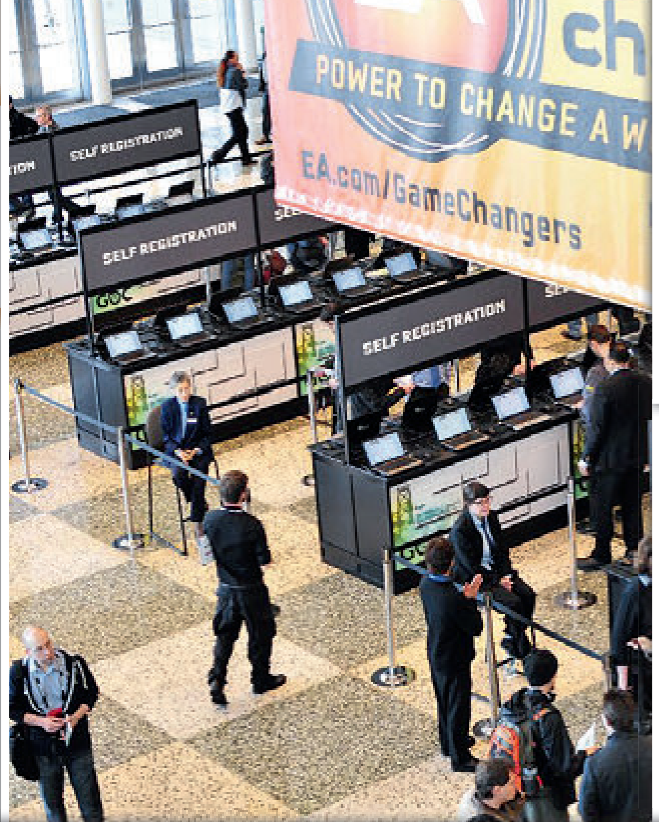
**Tiger Woods PGA Tour 08**
**Getestet in Ausgabe: –**
Realistisch nachgebaute Kurse, ein motivierender Karriere-Modus und komfortable Steuerungsvarianten: Die bislang letzte PC-Golfsimulation von EA ist auch die beste. Einzig die inzwischen etwas veraltete Grafik stört das Vergnügen.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Sportsimulation |
| USK: | Ab 0 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | -- |

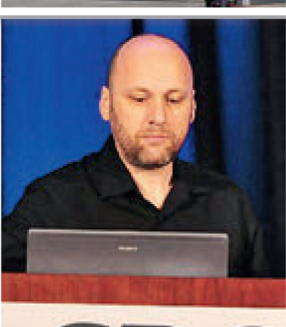
**Virtua Tennis 2009**
**Getestet in Ausgabe: –**
Im besten aktuellen Tennis-Spiel schwingen knapp 20 lizenzierte Charaktere das Racket, darunter auch Boris Becker. Die Spielmechanik ermöglicht Einsteigern sofort Erfolgserlebnisse und bietet Fortgeschrittenen trotzdem genug Finessen.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Sportsimulation |
| USK: | Ab 0 Jahren |
| Publisher: | Sega |
| Wertung: | -- |









Von: Sebastian Stange

In San Francisco traf sich die Spieleindustrie zum Erfahrungsaustausch, zum Netzwerken und um einige neue Titel anzukündigen.

# Game Developers Conference 2012

Anfang März herrschten in San Francisco sommerliche Temperaturen. Doch uns war das egal. Schließlich besuchten wir die US-Metropole, um möglichst viel Zeit in den Messehallen des Moscone Centers zu verbringen. Dort fand bereits zum 26. Mal die alljährliche Game Developers Conference statt. Die Konferenz ist eigentlich kein Revier für uns Spielejournalisten. Allerdings hat es sich zur Tradition entwickelt, dass parallel zur GDC stets auch einige wichtige Spiele angekündigt werden. Vor einigen Jahren, als die Mega-Spielemesse E3 zu einem Schatten ihrer selbst verkam, wurde die GDC für manche Hersteller zur Ersatz-Plattform für große News. Obwohl die E3 zu alter Größe zurückfand, lohnt sich für uns dennoch der Besuch der GDC: Irgendwelche coolen News gibt es immer.

**Auf der GDC treffen Indie-Entwickler auf Industrie-Schwergewichte**, 3D-Künstler plaudern beim Mittagessen mit Audio-Designern und überall werden Visitenkarten ausgetauscht. Denn Kontakte sind alles! Wer kennt wen? Welcher Vortrag bringt mich beruflich weiter? Welcher macht mir privat einfach Spaß? Und wo werfe ich mein Resümee ein? Solche Fragen beschäftigen den GDC-Besucher und sorgen für beständige Betriebsamkeit. Die Veranstaltung rührt die Werbetrommel nicht so laut wie E3 oder Gamescom. Auf der GDC werden weniger Spiele an den Mann gebracht, es wird vielmehr ein perfektes Umfeld für all jene geschaffen, die in oder mit der Spielebranche zusammen arbeiten. Für jeden wird hier etwas geboten!

**Wir präsentieren Ihnen auf den folgenden Seiten**, was wir auf der Game Developers Conference 2012 erlebt haben. Das ist kein umfassender Abriss der Ereignisse. Dafür gab es einfach zu viele spannende Veranstaltungen gleichzeitig. Vielmehr ist das ein Querschnitt durch all die Elemente, welche die GDC so einmalig und sympathisch machen. Was sie nachfolgend lesen, ist unsere ganz persönliche GDC 2012! ❑

## DIE WICHTIGSTEN INFOS ZUR VERANSTALTUNG

**Hier gibt es alle Fakten zur GDC 2012!**

**Wo und wann fand die GDC statt?**
Die GDC 2012 fand vom 5. bis 9. März im Moscone Convention Center in San Francisco statt.

**Wie viele Leute waren da?**
22.500! So viele wie nie zuvor!

**Ich will auch mal dahin! Kann ich?**
Klar, wenn Sie genügend Kohle haben! Denn die Tickets sind teuer. Je nachdem, was man sehen will, kostet der Eintritt etwa 200 bis 2.000 US-Dollar!

**Kann ich die GDC online verfolgen?**
Natürlich! Zum einen können Sie Berichte und News über Webseiten wie www.pcgames.de beziehen, zum anderen werden die meisten Vorträge als Audio-File, oft auch mit Video und den Power-Point-Files zum Download im „GDC Vault" gespeichert, einem Online-Dienst der Veranstaltung. Das kostet allerdings viel Geld. Der Zugang ist für Messe-Besucher nur beim 2.000-Dollar-Ticket enthalten. Wer nur den Vault nutzen will, zahlt nicht ganz so viel. Wie viel genau? Das verraten die Veranstalter auf Anfrage.

**Ohje! Da schaue ich lieber live vorbei!**
Gute Idee! Die GDC 2013 findet vom 25. bis 29. März 2013 in San Francisco statt. Und wer weiß, vielleicht begegnen Sie da einem PC-Games-Redakteur?








# GDC-Highlights

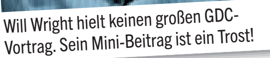
Wir sahen nur einen Teil der GDC und doch gab es einige „Magic Moments“!

## GAMING-LEGENDEN WERDEN NOSTALGISCH

**Der beste Talk unserer GDC war ganz klar dieser. Führende Spiele-Innovatoren erzählten, welche Spiele sie am meisten inspiriert haben. Wir waren ganz Ohr!**

Sid Meier erzählte, wie ihn die riesige Welt von **Seven Cities of Gold** beeindruckte, die sicher seine **Civilization**-Spiele inspirierte. Cliff Bleszinski erklärte, wie seine Kindheit voller Träumerei und selbst erdachter Abenteuer in **The Legend of Zelda** resonierte. Für John Romero, der die Zeit der Flipper- und frühen Spielautomaten miterlebte, war **Pac Man** das revolutionärste und inspirierendste Spiel. Last-Minute-Redner Will Wright hält das **Pinball Construction Kit** für zeitlos gut.





Will Wright hielt keinen großen GDC-Vortrag. Sein Mini-Beitrag ist ein Trost!

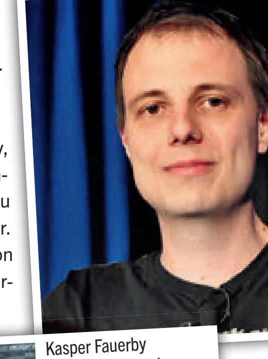


Rohn Romero (links) und Cliff Bleszinski (rechts) erzählen, wie sie als Kinder Videospiele kennenlernten.

## WIE MACHT MAN MASSEN?

**Ein aufschlussreicher Vortrag erklärt, wie die Menschenmassen in Hitman: Absolution generiert werden.**

Es ist ein anspruchsvoller Vortrag, den Kasper Fauerby, Programmierer bei IO Interactive, zum Thema Menschenmassen hält. Sein Ziel war es, um die 1.000 Personen zu berechnen, mehrere Hundert davon gleichzeitig sichtbar. Und das mit der PS3 als Lead-Plattform. Er erzählt von Agents, Rechen-Routinen und K.I.-Zuständen. Und wir erkennen: Auch Programmierer müssen kreativ sein!





Kasper Fauerby (oben) ist Leitender Programmierer bei IO Interactive. Er erklärte, wie die Menschenmassen im neuen **Hitman** funktionieren.

## KARA BEZAUBERT

**Ein französisches Studio zeigt uns die Zukunft des Motion Capturing.**

Wie bringt man Schauspieler glaubwürdig in ein Spiel? Bei Quantic Dreams hat man dafür ein neues Performance-Capturing-Verfahren entwickelt. Die Macher des PS3-Adventures **Heavy Rain** zeigten eine Techdemo, die in Echtzeit auf einer PS3 läuft und eine enorme emotionale Wucht besitzt. Der Clou: Diese Demo ist bereits ein Jahr alt!



Stimme, Körper und Mimik einer Schauspielerin werden simultan aufgezeichnet und in die Engine übertragen.

## HERRLICHER UNSINN

**Ausgerechnet Sonys Move-Controller für PS3 dient bei diesem Indie-Titel als Mittelpunkt eines turbulenten Partyspiels. Und dazu ist nicht einmal ein Bildschirm nötig!**

In **Johann Sebastian Joust** erklingt Musik von Bach und jeder Spieler hält einen Move-Bewegungscontroller in der Hand. Je schneller die Musik spielt, desto schneller darf der Controller bewegt werden. Wer zu hastig fuchtelt, fliegt raus: Das Licht am Controller erlischt. Ziel des Spiels: Andere Spieler anrempeln, selber im Spiel bleiben. Simpel und extrem lustig!



Es ist ein großer Spaß, Leuten beim Spielen von **Johann Sebastian Joust** zuzusehen!

## SIM CITYS NEUE ENGINE

**Das Team von Maxis stellte seine neue „Glassbox Simulation Engine“ vor, die erstmals beim 2013 erscheinenden Sim City verwendet wird.**

Es ist beeindruckend, wie der Kreislauf von Ressourcen in **Sim City** simuliert wird. Während in früheren Spielen vor allem Zufallszahlen zur Simulation verwendet wurden, nutzen die Entwickler hier ein komplexes Regelwerk, virtuelle Ressourcen und eine räumliche Verteilung. Beispiel: Wasser ist nur an bestimmten Orten in bestimmten Mengen vorhanden und muss mittels Leitungen bewegt werden. Derart elegante Technik schürt bei uns Vorfreude!



Zwar zeigten die Entwickler das Spiel, jedoch nur im schlichten Debug-Modus.









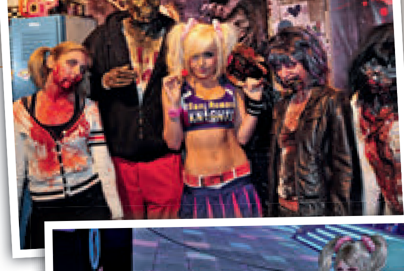
# Rings um die GDC

Wie jedes Jahr gab es auch 2012 viele spannende Events im Umfeld der GDC!

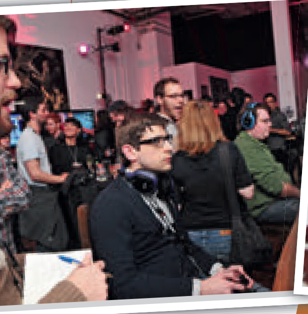
## ZOMBIES!!!

**Warner Bros. Interactive veranstaltete eine herrlich abgedrehte Vorschau für ein Zombie-Spiel!**

Der Konsolentitel **Lollipop Chainsaw** ist wunderbar schräg und lässt Sie als süße Cheerleaderin auf fiese Zombies los. Für Sie als PC-Zocker ist das vielleicht nicht relevant. Für uns war der trefflich inszenierte Abend ein großer Spaß!









## DER EA-SPIELEABEND

**Traditionell zeigte Electronic Arts parallel zur Entwickler-Konferenz neue Spiele.**

Beim „EA Game Changers"-Event wurde abends zunächst **Sim City** gezeigt, vorgestellt von der Maxis-Vizepräsidentin Lucy Bradshaw. Danach folgten leider kaum Infos, sondern nur ein Trailer und Gespräche mit drei bekannten Weltverbesserern, etwa David Guggenheim, Regisseur von **Eine unbequeme Wahrheit**, oder Scott Harrison, Gründer der Hilfsorganisation Charity Water. Das war sicher gut gemeint, allerdings passte es unserer Meinung nach nicht wirklich zum Thema. Denn EA will mit **Sim City** ja kaum die Welt verbessern, sondern möglichst viel Geld verdienen. Oder? Gelungener war da die nachfolgende Shooter-Party, in deren Rahmen das Ende Oktober erscheinende **Medal of Honor: Warfighter** sowie die drei **Battlefield** 3-DLCs vorgestellt wurden. Obendrein durften wir gleich einige Runden **Battlefield 3: Close Quarters** spielen. Na bitte, geht doch! Das entspricht unserer Vorstellung von Gaming-Event!




Nachdem Lucy Bradshaw (oben) **Sim City** ankündigte, folgten lange Interviews. Etwa mit Regisseur David Guggenheim (unten).






Abends ging es kerniger zu. Es gab Alkohol, Häppchen und Mehrspieler-Action!

## EINE SKATE-LEGENDE KENNENLERNEN

**Kult-Skater Tony Hawk wurde extra zur GDC eingeflogen, um einen neuen Konsolentitel vorzustellen.**

Armer Tony! Anstatt den herrlichen Trubel der GDC zu genießen, musste der Skate-Profi die ganze Zeit in einem Hotelzimmer verbringen und das HD-Remake der beiden PSOne-Klassiker **Tony Hawk's Pro Skater 1** und **2** präsentieren. Das tat er aber routiniert. Und wir stellten überrascht fest: Der Typ mag bereits ein wenig in die Jahre gekommen sein, doch Zocken kann er! Und er steckt tief in der Gaming-Materie drin! Obendrein gefiel uns **Tony Hawk's Pro Skater HD** deutlich besser als die letzten Teile der Reihe.



Profi-Skater Tony Hawk entpuppte sich als freundlicher und gelassener Promi.



Das Klassik-Remake **Tony Hawk's Pro Skater HD** erscheint im Juli als Download für PS3 und 360.

## PLANETSIDE 2 ERSTMALS IN AKTION!

**Große Aufregung bei Sony Online Entertainment! Erstmals zeigte man den Über-1.000-Spieler-Online-Shooter in einer Live-Demo!**

Wir litten ein wenig mit dem Entwicklerteam, das vor Aufregung fast schon tragikomisch wirkte. Da wurden Texte vergessen und so manches Videokabel hatte Wackelkontakte! Aber am Ende lief die Sache gut und unser Interesse an **Planetside 2** war geweckt. Mehr Informationen zum ambitionierten Online-Shooter-Projekt lesen Sie ab Seite 50!

lesen Sie ab Seite 50!



Das Spiel wurde auf der Dachterrasse eines Hotels gezeigt. Eine windige Angelegenheit!









◀ Cryteks neuer Free-2-Play-Shooter **Warface** serviert Ihnen fetzige Mehrspieler-Action im Stile von **Call of Duty**.

▶ Na? Welches Bezahlmodell nutzt **Planetside 2**? Genau! Free 2 Play!

▼ Auch der rasend schnelle Shooter **Tribes: Ascend** setzt auf Gratis-Zock mit Kauf-Inhalten.



# Die Trends der GDC 2012

Jahr für Jahr gibt es neue Hype-Themen auf der Entwickler-Konferenz. Auch dieses Mal fielen uns beim Rundgang durch die Ausstellungshallen einige auf.

Beim Rundgang durch die Ausstellungshalle und bei unseren Terminen bekamen wir schnell einen guten Eindruck davon, welche Themen dieses Jahr ganz heiß sind. Wenn wir die GDC 2012 als Wegweiser dafür betrachten, was wir demnächst alle zocken, dann spielen wir bald nur noch Browser-basierte Free-2-Play-Shooter! Doch eins nach dem anderen …

## „FREE 2 PLAY" ALLERORTEN

Das Geschäftsmodell „Free 2 play" für Online-Spiele setzt sich endgültig durch. Viele Titel, vom Nischen-Strategiespiel über Sammelkartenspiele bis hin zu richtig aufwendigen Shootern, sind in ihren Grundfunktionen gratis spielbar. Bezahlen müssen Sie nur, wenn Sie besondere Boni wollen. Und in diesem Punkt hat die Gaming-Industrie erkannt: „Pay to win" ist keine Lösung. Durch Bezahlung einen kritischen Vorteil erhalten? Das ist unfair und das wissen die Entwickler inzwischen. Egal, mit wem wir sprachen, das Konzept für Premium-Inhalte war stets dasselbe: mehr optische Anpassung, mehr spielerische Flexibilität und mehr Komfort!

## GAMING-PLATTFORM BROWSER

Vor einigen Jahren hätten wir noch über die Idee gelacht, doch inzwischen stellt sich heraus: Ein ganz normaler Web-Browser kann locker als Plattform für aufwendige Spiele dienen! Vom MMORPG über Shooter bis hin zu Rennspielen – immer mehr vielversprechende Titel laufen im Browser. Wir sahen etwa das neue **Mechwarrior: Tactics** in Aktion. Das ist clevere Rundenstrategie mit Fokus auf Taktik und gute Vorbereitung. Das Spiel sieht ordentlich aus und läuft dank Unity-Engine im Browser!

## 2012 – DAS SHOOTER-JAHR

Nicht nur EA mit seinen zwei Shooter-News, sondern auch viele andere Entwickler präsentierten auf der GDC 2012 spannende Ego-Shooter. **Warface**, **Tribes: Ascend** und **Planetside 2** sind nur einige Beispiele. Aus den Augenwinkeln erblickten wir noch einige weitere Ballerspiele. Und das Beste: Die vielen Baller-Projekte machen allesamt einen recht wertigen Eindruck. Es gab kaum Schrott zu sehen!

## INNOVATIONSMASCHINE PC

Auf der Spiele-Messe E3 in Los Angeles – dieses Jahr Anfang Juni – bekommt man immer wieder den Eindruck, dass sich die Spiele-Welt vor allem um Konsolen dreht. Die GDC rückt das gerade. Die spannendsten Spielideen, die gewagtesten Projekte und die interessantesten Innovationen liefen allesamt auf PC! Diese offene Plattform ohne Lizenzgebühren mit einer Unzahl kostenloser oder extrem preiswerter Software ist als Testplattform für Spielideen einfach unschlagbar! ❑

## TOLLE GRAFIK, AUCH IM BROWSER!

**Spätestens seit der GDC 2012 ist das Argument „Aber Browserspiele sehen mies aus!" endgültig gestorben.**

Bereits seit einigen Jahren bietet die Unity Game Engine tolle 3D-Grafik für alle Plattformen – vom Handy über Tablets bis zum PC und Browser. Zuletzt erschien Mitte Februar 2012 die stabile Version 3.5 mit vielen neuen Features. Doch die Konkurrenz steht schon auf dem Plan! Auf der GDC 2012 gab Epic bekannt, dass die Unreal Engine 3 nun auch in Flash und damit in jedem Browser lauffähig ist. Demonstriert wurde uns etwa **Unreal Tournament 3**, das wirklich gut aussah. Aufgrund des Umwegs über Flash gibt es allerdings Leistungseinbußen (etwa 30%) im Vergleich zur Windows-Version.









Das Strategiespiel **Mechwarrior: Tactics** setzt gleich auf zwei GDC-Trends: Es ist gratis spielbar und läuft dank Unity-Engine im Browser.

# Sympathische kleine Schweden

Der skandinavische Publisher Paradox Interactive zeigte uns während der GDC 2012 gleich vier interessante PC-Spiele. Wir stellen das schräge Quartett vor!

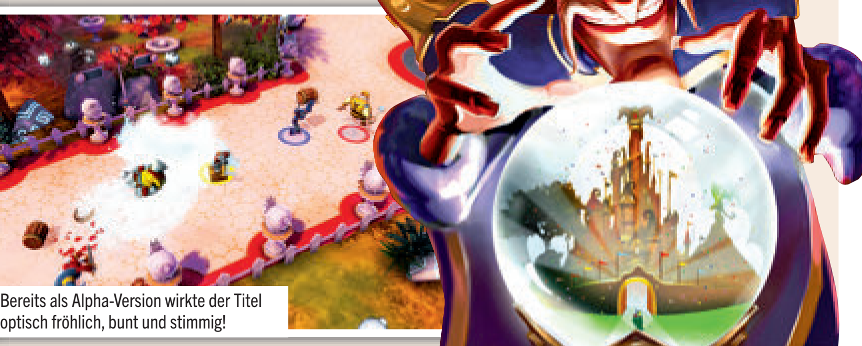
## Dungeonland

**Entwickler:** Critical Studio
**Termin:** 2012
**Genre:** Action

Was, wenn es einen Mix aus **Theme Park** und **Dungeon Keeper** gäbe? Hier erfahren Sie es!

**Die Story von Dungeonland ist herrlich bekloppt:** Der böse Herrscher Dungeon Master hat keine Lust mehr, seine Pläne zum Erlangen der Weltherrschaft von dreisten Abenteurern durchkreuzt zu sehen. Kurzerhand baut er einen Vergnügungspark des Todes, der all die nervigen Helden mit Reichtümern anlocken und sie allesamt abmurksen soll. So der Plan! Den zu durchkreuzen, ist Ihre Aufgabe! Sie wählen zwischen Krieger, Magier und Waldläufer einen Helden und stürzen sich – im Idealfall mit zwei Freunden – in den Kampf. Der entpuppt sich als prima spielbares Hack & Slay mit Fokus auf flotte Action. Tiefgang bekommt der turbulente Spaß durch viele Skill-Synergien zwischen den Spielern. Als Krieger etwa vergrößern wir mit einer Stampfattacke die Eisfalle des Magiers. Dank zahlreicher Waffen, Skills und Items soll das Ausknobeln pfiffiger Taktiken nicht so schnell langweilig werden. Doch die schönste Spielidee betrifft den bösen Oberschurken. Der kann nämlich von einem vierten Spieler gesteuert werden. Der legt dann Monster-Spawns fest und steuert die Bossgegner sogar direkt beim Kampf gegen die Helden. Eine geniale Idee! ❑


Die Attraktionen stellen besondere Herausforderungen für die Heldentruppe dar.


Bereits als Alpha-Version wirkte der Titel optisch fröhlich, bunt und stimmig!

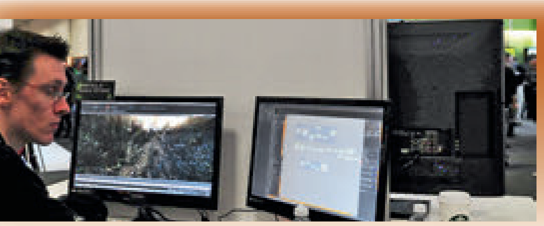
## A Game of Dwarves

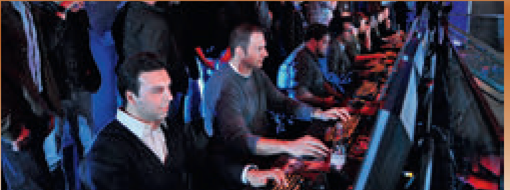
**Entwickler:** ZEAL Game Studio
**Termin:** nicht bekannt
**Genre:** Strategie

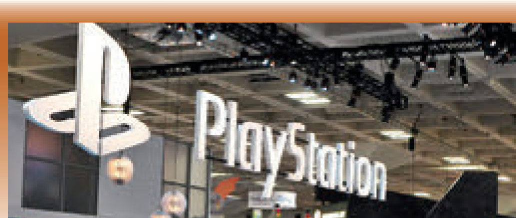
Kennen Sie noch **Wiggles**, das schräge Zwergen-Strategiespiel „made in Germany"? Sieht so aus, als bekäme es bald Konkurrenz!

**Im Spiel erwartet Sie die Aufgabe, ein Zwergenreich zu gründen.** In traditioneller Aufbau-Strategie-Manier graben Sie Stollen ins Erdreich, rekrutieren neue Zwerge, verteilen Berufe, bauen Räume und hauen fiese Monster kaputt. Auch wenn die Screenshots so wirken, als sei die Spielwelt flach, erstreckt sie sich doch weit in die Tiefe. Und je tiefer Sie graben, desto fieser werden die Monster und desto verlockender die Schätze. Ganz traditionell soll sich der Titel spielen und Erinnerungen an Klassiker wecken. Finden wir gut! Allerdings fehlt es dem Spiel noch ein wenig an Charakter. Uns fehlt da ein markanter Look! Und ebenso fragen wir uns, wie wir den Überblick bewahren sollen, wenn sich unser Zwergen-Reich dereinst in alle drei Dimensionen erstreckt. Daran, so die Entwickler, wird noch gearbeitet. Na dann, viel Erfolg! ❑


Fans klassischer Aufbau-Strategie sollten den Titel auf jeden Fall im Auge behalten!







# The Showdown Effect



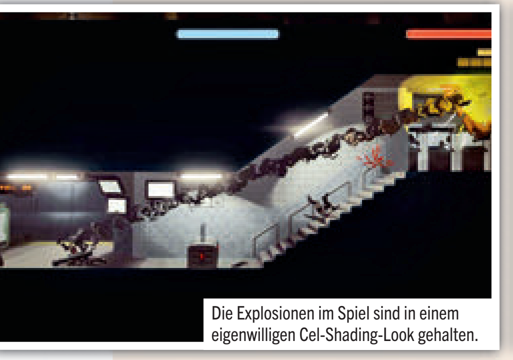
**Entwickler:** Arrowhead Game Studios
**Termin:** 3. Quartal 2012
**Genre:** Mehrspieler-Action

▶ Das amüsante Actionspiel will all die blödsinnigen Action-Klischees bedienen, die wir aus dem Kino kennen: blutige Unterhemden, brachiale Faustkämpfe und obercoole Helden.

Dieses verrückte Mehrspieler-only-Actionspiel basiert auf den Actionfilmen der 80er und 90er!

**Geheimagent mit Anmesie trifft grimmigen US-Streifenpolizisten!** Nicht nur die Spielfiguren dieses 2D-Shooters mit 3D-Grafik orientieren sich an Hollywood-Klischees. Ihnen stehen etwa ähnlich coole Moves zur Verfügung, wie sie Bruce Willis und Co. auf der Leinwand bringen. Beispielsweise können Sie einen Gegner packen und mit ihm zusammen durch ein Fenster in die Tiefe stürzen. Und wenn Ihre Munition alle ist, werfen Sie die Waffe auf Ihren Widersacher und greifen zum Barhocker. Das Gameplay ist sehr hektisch und erinnert mit dem Block-Move, der Charaktere unverwundbar, aber auch bewegungslos macht, stark an Nintendos Prügelspiel-Reihe **Super Smash Bros.** Es werden allerdings vor allem Fernwaffen genutzt. Pro Szenario gibt es mehrere Levels. Bislang zeigten die Macher nur eine futuristische Stadt als Schauplatz, es wird jedoch auch eine mittelalterliche Burg geben. Die Actionstars reisen schließlich durch die Zeit!

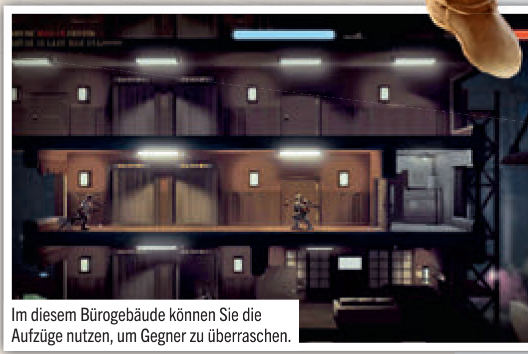
**Und das waren noch nicht alle verrückten Ideen!** Ein Trenchcoat als Ausrüstungsgegenstand macht es Ihrer Spielfigur leichter, Kugeln auszuweichen, und es gibt eine Taste, um coole One-Liner aufzusagen! Bonuspunkte gibt's, wenn man das zum richtigen Zeitpunkt tut! ❑



Die Explosionen im Spiel sind in einem eigenwilligen Cel-Shading-Look gehalten.



Sie können jederzeit aus dem Fenster springen oder Wände hinaufklettern.



Im diesem Bürogebäude können Sie die Aufzüge nutzen, um Gegner zu überraschen.

# Red Frontier

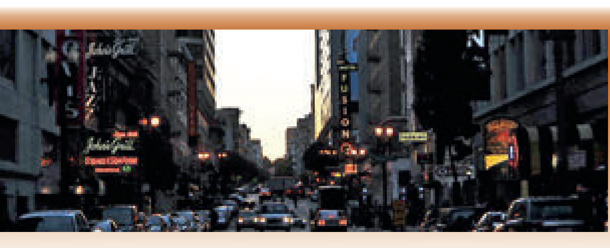
**Entwickler:** ZEAL Game Studio
**Termin:** 2012
**Genre:** Echtzeit-Strategie

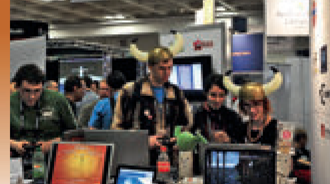
Echtzeitstrategie ist gern eine recht bedächtige, träge Sache. Muss gar nicht sein, meinen die Entwickler von Red Frontier und verpassen ihrem Titel einige schlaue Features, die wir sonst aus Shootern kennen.

**Im Herzen ist der Titel ein klassisches Strategiespiel** ohne Basen-Bau, dafür mit Squads. Denken Sie an **Dawn of War**, dann sind Sie auf der richtigen Spur! Es gibt vier Officers, für die Sie sich zu Spielbeginn entscheiden. Jeder entspricht dabei einer Klasse. Da gibt es den Bomber, den Stealth-Infiltrator oder den flinken Angreifer. Pro Officer wählen Sie ein Loadout an Einheiten aus, die Sie im Kampf spawnen können – vergleichbar mit dem Waffen-Set eines Shooters. Und auch wenn das Spiel derzeit noch recht trist aussieht, ist die Mechanik doch wirklich spannend. Es gibt nahezu ständig Action, kaum Mikro-Management und obendrein können die Spieler nach Belieben laufende Runden betreten oder verlassen. ❑



Grafisch mag **Red Frontier** noch etwas roh wirken, die Spielidee dahinter ist aber prima!







Vor 10 Jahren

# Mai 2002

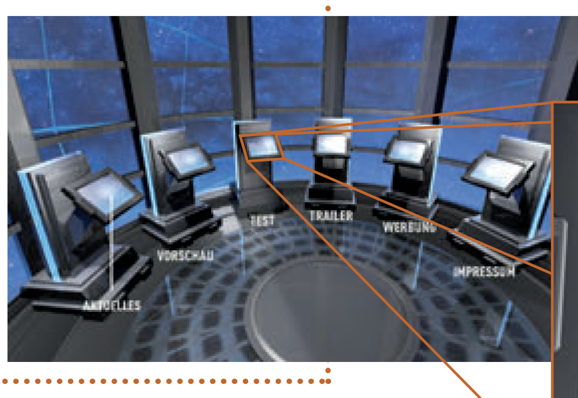
**Von:** Stefan Weiß

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Ausgaben.



## Vorhang auf: Showtime auf drei Datenträgern

PC-Games-Käufer durften sich ab dieser Ausgabe gleich dreimal freuen. Denn aus den vorigen Heftversionen mit einer DVD beziehungsweise zwei CDs als Datenträger entstand der PC-Games-Doppelpack. DVD-Laufwerke gehörten inzwischen zur Grundausstattung von Spielern und mit drei Datenträgern ließen sich für damalige Verhältnisse Unmengen an Demos, Videos, Patches, Shareware-Spiele und vieles mehr im praktischen Gesamtpaket zusammenstellen. Damit sich die Sache auch bequem steuern ließ, hielt auch ein frisch überarbeitetes Datenträger-Menü Einzug. Aus heutiger Sicht lächelt man über die damals notwendige Disc-Wechselei, denn der seinerzeit insgesamt 3,4 GByte große Datenumfang würde heute locker auf eine DVD passsen.



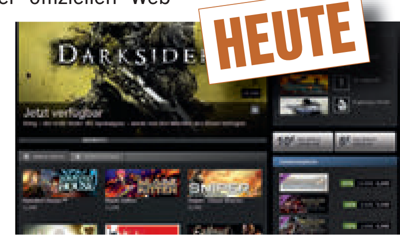



▼ Runderneuert präsentierte sich das Menü der PC-Games-Datenträger: Nach Rubriken sortiert und mit direktem Zugriff auf die einzelnen Beiträge.

## Dampfantrieb: Steam auf Testkurs

Mit reichlich Stirnrunzeln beobachteten Spieler und Redakteure die Pläne, die **Half Life**-Entwickler Valve im Rahmen der Fachmesse Game Developers Conference vorstellte. Eine Online-Plattform namens Steam, über die man Spiele zum kostenpflichtigen Download anbieten wolle, vielleicht sogar mit monatlichen Gebühren: unerhört!

In der damaligen Testphase des Serversystems durften sich interessierte Spieler **Counter-Strike 1.4** kostenlos herunterladen und nach Herzenslust spielen. Ursprünglich sollte Steam als Verwaltungsplattform für Online-Spiele dienen. Dass man darüber auch Spiele verkaufen könne – diese Idee kam in den Köpfen von Valve erst im Laufe der Entwicklung auf. Das seitens der potenziellen Kundschaft zunächst sehr skeptisch betrachtete Objekt ist heute längst etabliert und vom Spielemarkt nicht mehr wegzudenken. Auf der offiziellen Webseite hat Valve aktuell über 1.800 Spiele im Programm und zählt mehr als 35 Millionen aktive Benutzerkonten.







Die erste Steam-Version war eine nüchterne, magere Angelegenheit. Heute bietet Valves Plattform jede Menge Komfort und hat tonnenweise Spiele im Angebot.

## Kennen Sie den? Entwickler-Fotos aus „guten alten Zeiten“

Volker Wertich ist der freundlich dreinblickende junge Mann auf dem Foto rechts. Der „Vater der Siedler“ erschuf mit **Die Siedler** 1993 einen Meilenstein der Computerspiele-Geschichte. Quasi im Alleingang programmierte er das Spiel in Assemblersprache für den Amiga. Auch für **Die Siedler 3** (1998) ist er verantwortlich. Im Interview der Ausgabe 05/2002 durfte Wertich den Titel eines damaligen Geheimprojekts noch nicht nennen, auch Details zum Spiel unterlagen der Schweigepflicht. Das 3D-Fantasy-Echtzeit-Aufbaustrategiespiel, das sich die KRASS-Engine des Unterwasser-Shooters **Aquanox** zunutze macht, kennen wir schließlich unter dem Namen **Spellforce: The Order of Dawn** (2003).

# BPjS hört die Stimme des Volkes: Counter-Strike im Indizierungsverfahren

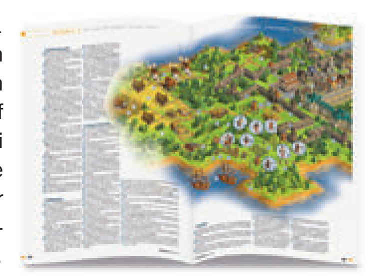



Es war ein wichtiger Schritt für PC-Spieler, als die damalige Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) sich darauf einließ, im Zuge des Indizierungsverfahrens zum Mehrspieler-Shooter **Counter-Strike** Spielermeinungen in die Beurteilung einfließen zu lassen. In einer bis dahin einzigartigen Aktion wählte die aktive **CS**-Community ein Spielergremium, das die Interessen der Szene gegenüber der BPjS repräsentieren sollte. Mit Erfolg – **Counter-Strike** entging der Indizierung, auch wenn es im Bezug auf die Tragödie des Erfurter Amoklaufs im Kreuzfeuer der Medien stand.

## Doppel-Hype für Strategen: Anno 1503 und C&C: Generals im Anmarsch!

### ★ Für Inselliebhaber: Anno 1503

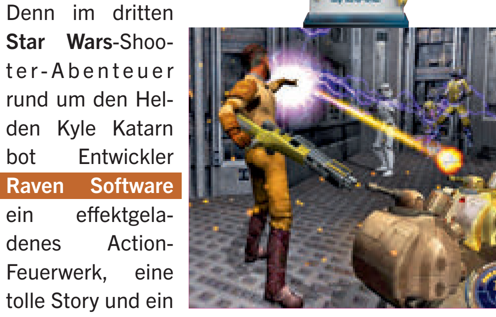
Geduld war angesagt, als **Anno**-Fans die bittere Pille schlucken mussten, dass sich ihr heiß ersehntes **Anno 1503** verschieben würde. Von PC Games gab es immerhin ein dickes Trostpflaster: Mit 131 Punkten machten wir deutlich, warum sich das Warten auf **Anno** lohnt, dabei verrieten uns die Entwickler sogar die 100 bestgehüteten Geheimnisse.



### ★ Für Militärführer: Command & Conquer: Generals

Nachschub für Fans von **Command & Conquer:** Ausgestattet mit einer längst überfälligen 3D-Grafik, gingen die Entwickler in **Generals** auch inhaltlich ganz neue Wege im **C&C**-Universum: kein Kane, kein Tiberium, keine GDI- und NOD-Truppen, dafür ein fiktives Nahzukunftsszenario, in dem sich Terroristen, die USA und China bekriegen. Die ersten Screenshots ließen uns das Wasser im Mund zusammenlaufen – zu früh, wie sich später herausstellte, denn wie schon bei **C&C: Tiberian Sun** veröffentlichte der Hersteller stark geschönte Bilder.

## Mit der Macht gesegnet: Jedi Knight 2: Jedi Outcast




Lichtschwertfanatiker und Machtanbeter freuten sich! Denn im dritten **Star Wars**-Shooter-Abenteuer rund um den Helden Kyle Katarn bot Entwickler **Raven Software** ein effektgeladenes Action-Feuerwerk, eine tolle Story und ein grandioses **Star Wars**-Feeling. Richtig Laune machten auch Mehrspieler-Gefechte, in denen man seinen eigenen Jedi-Charakter erschaffen und diesen mit einer Vielzahl an Macht-Tricks ausstatten konnte.

▼ Steckte der blutjunge und unschuldig dreinblickende Volker Wertich etwa mit dem Teufel im Bunde, als er im Alleingang **Die Siedler** programmierte?

Was macht eigentlich ... Volker Wertich?

## Im Zeichen des Raben: Wer ist eigentlich Raven Software?




Das 1990 gegründete amerikanische Studio gehört seit 1997 zum Activision-Konzern. Schon recht früh konzentrierte sich das Team auf actiongeladene Shooter-Spiele, die anfangs noch Fantasy-Szenarien besaßen und in Deutschland entweder indiziert waren oder stark beschnitten in die Läden kamen, wie beispielsweise **Heretic 2**. Auch die in der Moderne angesiedelten Spiele, wie etwa **Soldier of Fortune 2: Double Helix**, durften deutsche Spieler nur in stark zensierter Form erleben. International hatte sich Raven Software einen guten Ruf erarbeitet, sodass Auftragsarbeiten folgten. Zu den erfolgreichsten und bekanntesten Spielen von Raven Software zählen etwa **Star Trek: Voyager – Elite Force**, **Star Wars: Jedi Knight 2 – Jedi Outcast** oder auch **Quake 4**. Zuletzt werkelte das Team am Mehrspielerteil von **Call of Duty: Modern Warfare 3**.



Gegner reagieren teilweise heftig auf Treffer: Sie schreien und werden brutal nach hinten gerissen.

**Max Payne** pur: Ein Hechtsprung, zwei Maschinenpistolen, Zeitlupe und eine Ladung blaue Bohnen.

AUF DVD
• Video zum Spiel

MEISTERWERKE

# Max Payne

Von: Robert Horn

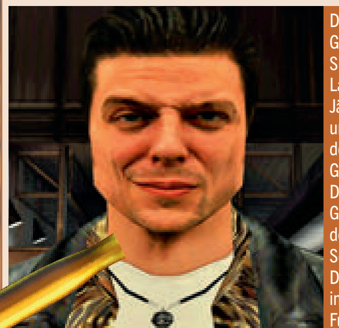
Gestern noch indiziert, heute schon in unserer Meisterwerke-Rubrik!

Heutzutage würde wohl kein Hersteller der Welt auf die alberne Idee kommen, seinen Helden Max Payne (übersetzt also maximaler Schmerz) zu taufen. Wirklich, das ist zu billig und wirkte schon 2001 lächerlich. Das hinderte das gleichnamige Spiel aber nicht daran, ein weltweiter Hit zu werden, der das Genre der Action-Spiele in vielen Bereichen beeinflussen sollte. Mit Max Payne erschuf der finnische Entwickler Remedy Entertainment eine Kultfigur der düsteren Sorte, die noch heute von Tausenden Spielern abgöttisch verehrt wird.

**Zeitlupengefechte.** Dieses Stichwort reicht meist, um ein melancholisches Lächeln auf die Gesichter derer zu zaubern, die **Max Payne** gespielt haben. Das war neu in Computerspielen und traf, dank des enormen Kinoerfolgs von **Matrix** (1999), genau den Nerv der Zeit. Das Action-Spiel inszenierte seine Schießereien mit einer völlig neuartigen Coolness, einer Bildgewalt, die beeindruckte. Wenn Max in Zeitlupe über den Bildschirm flog, dann sah man jede einzelne Kugel, in Echtzeit berechnet, jede Patronenhülse und jeden Treffer. Sogar die Schlitten der Handfeuerwaffen bewegten sich realistisch bei jedem Schuss nach hinten. Ebenso akkurat war die Wirkung der Ballermänner: Ein Treffer aus einer

## DER HELD IM WANDEL DER ZEIT

**Das Aussehen des New Yorker Polizisten änderte sich über die Jahre dramatisch. Eine Bildergalerie – von den Anfängen bis in die detaillierte Zukunft:**



Das zerknautschte Gesicht links gehört Spieleentwickler Sam Lake (der eigentlich Sami Järvi heißt), einem Autoren und Remedy-Mitarbeiter, der maßgeblich an der Geschichte des Polizisten-Dramas beteiligt war. Aus Geldmangel wurde bei der Produktion auf einen Schauspieler verzichtet. Das Ergebnis ist das inzwischen legendäre Furchengesicht von Sami.



Für **Max Payne 2** (2003) stand Entwickler Remedy Entertainment mehr Budget zur Verfügung. Und so wurde ein Schauspieler engagiert, um dem deutlich gealterten Max Gestalt zu verleihen. Das Ergebnis überzeugte: Max wirkte weitaus reifer und ernster als noch im Vorgänger. Die Stimme von Max stammte aber immer noch von Schauspieler James McCaffrey.

Noch in diesem Jahr kommt der dritte Teil in die Läden. Gesicht, Stimme und Körper stammen dieses Mal komplett von Schauspieler James McCaffrey, was die Produktion deutlich vereinfacht. Auch wenn es so gut wie keine Ähnlichkeit zum allerersten Max Payne gibt, passen die reifen Gesichtszüge schön zum „neuen" Max.



## DER BLICK ZURÜCK

**In der PC Games 9/2001 testete der damalige Redakteur Florian Stangl das Spiel. Zeit, die Aussagen des derzeitigen Chefredakteurs von pcgames.de zu hinterfragen!**

**DAS SAGT HERR STANGL HEUTE:**
„Der Duke hat sicherlich durch seinen Schenkelklopfer-Humor und das abgedrehte Szenario Pluspunkte gesammelt und anfechten konnte den ja noch nie etwas. Max Payne war und ist aber einfach tiefgründiger und damit nachhaltiger. Mit dem Duke hat man Spaß, aber Max bleibt einem auch nach dem Durchspielen noch im Gedächtnis."

**DAS SAGT HERR STANGL HEUTE:**
„Welches Action-Spiel konnte man zuletzt ohne Koop oder Multiplayer noch länger als zehn Stunden spielen? Damals waren wir noch verwöhnt …"

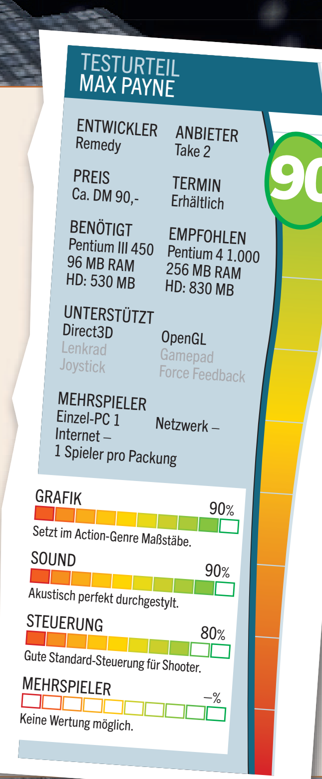
### MEINUNG
FLORIAN STANGL

Ich hätt's nicht vermutet: Max Payne ist tatsächlich noch cooler als Duke Nukem. Das Spiel ist ein Muss für Action-Fans!

Vor knapp vier Jahren, während der ersten Präsentation von **Max Payne**, war meine erste Frage „Und das soll ein Spiel werden?" Die Grafik war brillant, aber das Spielprinzip klang eher nach Grafikdemo. Gott sei Dank kam es viel, viel besser! **Max Payne** ist unglaublich unterhaltsam, was weniger an der Grafik als am ausgefeilten Spielprinzip liegt. Zeitlupenmodus, Atmosphäre und Abwechslung stimmen einfach und für die kultigen Sprüche von Max während der Zwischensequenzen muss der olle Duke Nukem Platz 1 in meiner persönlichen Coolness-Liste räumen. Na gut, nach zehn Stunden ist man durch – mit dem ersten Mal. Ich bin aber sicher, dass Sie ebenfalls ein zweites Mal das Schicksal des coolen Protagonisten in die Hand beziehungsweise die Maus nehmen wollen. Wenn das mal kein Hollywood-Film wird!

**DAS SAGT HERR STANGL HEUTE:**
„Das mag aus heutiger Sicht völlig übertrieben klingen, aber damals war es einfach mehr als nur stumpfes Geballer, wenn man einen Raum mit drei Gegnern gestürmt hat. Die Wahl der Waffen, der Einsatz der Bullet-Time und die Mischung aus Action und Film-Noir-Szenen war höchst fesselnd."

**DAS SAGT HERR STANGL HEUTE:**
„Verdammt, hätte ich das bloß nicht geschrieben! Aber woher sollte ich denn wissen, dass Regisseur John Moore PC Games liest? Oder kam der von selber auf die Idee, das Spiel zu verfilmen? Wobei ich den Film nicht sooo schlecht fand (wie gewisse andere Verfilmungen) …"




Schrotflinte riss die Opfer von den Füßen, Explosionen fegten virtuelle Körper wie Papier durch den Raum. **Max Payne** war visuell drastisch, hart und dadurch glaubwürdig.

**Die Action-Sequenzen** wurden durch einen weiteren kreativen Kniff zusammengehalten, der ebenfalls zur Legendenbildung von Max Payne beigetragen hat: düstere, von Max' rauhen Monologen untermalte Comic-Sequenzen. Diese Comic-Strips bestanden aus bearbeiteten Fotos, die das Geschehen rund um Max und seinen Leidensweg auf ungewöhnliche Weise in Szene setzten. Die Entwickler hatten sich für diese Art der Darstellung entschieden, da das Budget der Produktion keine aufwendig gerenderten Videosequenzen zuließ. Glück im Unglück: Die Comic-Filmchen machten **Max Payne** weltberühmt.

Auch sonst steckten allerhand denkwürdige Ideen in dem finnischen Action-Kracher. So ließen die Entwickler ihren Helden zum Beispiel immer wieder furchterregende Albträume durchleben, in denen der Polizist (und somit auch der Spieler) den Tod seines Kindes und seiner Frau verarbeitete. Trotz all dieser Düsternis kam der Humor nicht zu kurz. Max' zahllose zynische Kommentare entlockten Spielern den ein oder anderen Schmunzler, auch sonst gab es genug skurrile Situationen, etwa wenn Max plötzlich den Traum hat, in einem Computerspiel zu sein. Nur um aus diesem Traum aufzuwachen und kurz danach zu träumen, in einer Comic-Sequenz gefangen zu sein.

**Leider gibt es heutzutage** kaum noch einen Grund, das über zehn Jahre alte **Max Payne** herauszukramen und durchzuspielen. Denn was früher innovativ und anders war, ist heute ein alter Hut, in Dutzenden Spielen verbaut und kaum noch erwähnenswert. Zeitlupeneinlagen gibt es mittlerweile in nahezu allen Genres und die Grafik hat gigantische Qualitätssprünge gemacht. Die kantigen, groben Gesichter in **Max Payne** sind heute eine Qual für das Auge. Nicht einmal die Story ist zwingend relevant als Vorbereitung für **Max Payne 3**. Seine Schuldigkeit hat das Spiel auf jeden Fall getan: Es hat uns Zeitlupengeballer gebracht und gezeigt, wie man Geschichten erzählt, die unter die Haut gehen. Es hat uns verdammt gut unterhalten. ❑

### ROBERT ERINNERT SICH:



Ich kann gar nicht mehr zählen, wie oft ich **Max Payne** durchgespielt habe. Der Titel war nicht nur wegen der düsteren Inszenierung und der abgefahrenen Schießereien eine Offenbarung. Denn durch eine blitzschnelle Speicher- und Ladefunktion (Checkpoints? Pah!) konnte ich jeden Abschnitt bis zur Perfektion wiederholen. Ich sprang so lange in Zeitlupe um die Ecke, bis ich jeden Gegner, ohne Schaden zu nehmen, aus den Latschen geballert hatte. Ich spielte jeden Schwierigkeitsgrad. Machte Speedruns oder Durchläufe nur mit bestimmten Waffen. Ich probierte jede Modifikation (Kung-Fu-Mod!). Kurz: **Max Payne** ist für mich auch heute noch einer der besten Titel, die ich jemals gespielt habe.


An wenigen Stellen gab es so etwas wie Bosskämpfe. Die Obergangster hielten aber einfach nur mehr aus als normale Schergen.


In Zeitlupe konnte man den Flug jeder einzelnen Patrone und ihrer Hülsen beobachten. Waffenporno!

## GEFORCE GTX 680
# TEST: NVIDIAS NEUE HIGH-END-GRAFIKKARTE

Am 22. März stellte Nvidia das neue Flaggschiff der Geforce-Reihe vor. Die Geforce GTX 680 hat die doppelte theoretische Rechen- und mehr als zweimal so viel Texturleistung wie die GTX 580, muss aber mit derselben Speicherübertragungsrate von rund 192 GB/Sek. auskommen. Topaktuelle Fertigungstechnik sorgt im Zusammenspiel mit etlichen Energiesparkniffen für eine Leistungsaufnahme von maximal 195 Watt und damit für ein vergleichsweise unaufdringliches Lüftergeräusch. „GPU Boost“ heißt eine dynamische Übertaktungsfunktion, die automatisch Taktraten erhöhen kann, um das Strombudget besser auszuschöpfen. Im Test kletterte der Geforce-Takt dabei von 1.006 auf bis zu 1.124 MHz – das kann aber je nach Karte und Kühlung variieren. Den Preis teilte Nvidia vorab nicht mit, Gerüchten zufolge sollen es heftige 500 Euro und mehr sein – dafür bekommen Sie jedoch die zurzeit schnellste Gaming-Karte.

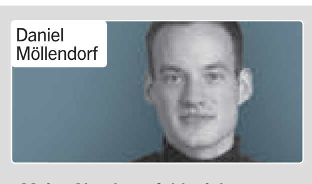
**Info:** www.pcgameshardware.de

| | Crysis Warhead (DX10/64 Bit) | | Dragon Age 2 (DX11) | | Mass Effect 2 (DX9) | | Metro 2033 (DX11) | | Starcraft 2 (DX9) | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1.680 x 1.050, 4x MSAA/16:1 AF | 1.920 x 1.080, 4x MSAA/16:1 AF | 1.680 x 1.050, 4x MSAA/16:1 AF | 1.920 x 1.080, 4x MSAA/16:1 AF | 1.680 x 1.050, 4x SSAA/16:1 AF | 1.920 x 1.080, 4x SSAA/16:1 AF | 1.680 x 1.050, AAA/16:1 AF | 1.920 x 1.080, AAA/16:1 AF | 1.680 x 1.050, 4x MSAA/16:1 AF | 1.920 x 1.080, 4x MSAA/16:1 AF |
| Geforce GTX 680 | 53,2 | 46,6 | 68,3 | 60,9 | 75,5 | 62,2 | 49,5 | 43,4 | 52,6 | 49,9 |
| Radeon HD 7970 | 49,1 | 43,9 | 60,7 | 54,7 | 83,4 | 73,4 | 54,4 | 48,6 | 37,7 | 35,0 |
| Geforce GTX 580 | 38,9 | 33,9 | 59,2 | 53,0 | 58,8 | 47,9 | 41,7 | 37,6 | 46,1 | 44,3 |
| Radeon HD 7870 | 37,1 | 32,8 | 41,5 | 37,5 | 62,4 | 54,4 | 37,9 | 33,0 | 30,3 | 27,8 |
| GTX 560 Ti 448 Core | 31,6 | 27,6 | 49,5 | 44,2 | 47,9 | 39,1 | 33,8 | 29,5 | 41,4 | 39,1 |
| Radeon HD 7850 | 30,8 | 27,0 | 32,7 | 29,1 | 51,2 | 44,4 | 33,0 | 28,5 | 28,2 | 24,5 |
| Geforce GTX 460/1G | 22,8 | 19,8 | 29,5 | 26,0 | 33,2 | 27,1 | 21,3 | 18,6 | 32,0 | 28,4 |

## IPAD „3“
# DAS NEUE IPAD IM CHECK

Apples iPad bietet viele gute Spiele zum kleinen Preis und ist daher für den mobilen Einsatz bei Zockern beliebt. So sind vom PC bekannte Perlen wie **Plants vs. Zombies** oder **GTA 3** für das iPad (und Android-Geräte) verfügbar. Apple bietet nun die dritte Generation an – die heißt schlicht „neues iPad“. Highlight ist die Display-Auflösung von 2.048 x 1.536 Pixeln bei lediglich 9,7 Zoll – damit ist das Bild extrem scharf. Passend dazu wurde auch die Grafikleistung verbessert. Einen Test des neuen iPads finden Sie in der aktuellen Ausgabe der **Pad & Phone**, die ab dem 28. März verfügbar ist.

**Info:** www.pcgh.de/go/padandphone




**„Meine Netzhaut fühlt sich geschmeichelt, bleibt aber wo sie ist.“**

Pixeldichte ist ein Begriff, der vielen Spielern leider unbekannt ist – absolut zu Unrecht! Je mehr Pixel pro Quadratzentimeter zum Einsatz kommen, desto schärfer sieht das Bild aus – so einfach ist das. Aktuelles Highlight in der Disziplin Pixeldichte ist das neue iPad: Apple quetscht hier die hohe Auflösung 2.048 x 1.536 auf ein Display mit einer Diagonale von nur 9,7 Zoll. Das entspricht einer Pixeldichte von 263,9 Pixeln pro Zoll. Zum Vergleich: Viele aktuelle PC-Monitore bieten die Auflösung 1.920 x 1080 auf 24 Zoll – das sind lediglich 91,8 Pixel pro Zoll.

So beeindruckend das nun auch klingt, der Otto-Normalkäufer wird (im Gegensatz zu Eingeweihten wie mir und nun auch Ihnen) dennoch verwundert die Schultern zucken, wenn ein Hersteller mit „hoher Pixeldichte“ wirbt. Daher haben die Marketing-Spezialisten bei Apple bereits für das iPhone 4, welches ebenfalls eine sehr hohe Pixeldichte hat, einen cleveren Begriff erfunden: Anstelle von „263,9 Pixel pro Zoll“ wirbt Apple mit dem Begriff „Retina-Display“. Das klingt toll, irgendwie nach Science-Fiction und eigentlich hat jeder schonmal den Begriff Retina gehört und mit etwas wissenschaftlichem in Verbindung gebracht. Doch was bedeutet das eigentlich? Retina ist der Fachbegriff für die Netzhaut des Auges – damit passt der Begriff thematisch zu extrem scharfen Displays. Blöd nur, dass viele Anwender und Journalisten lieber Marketing-Begriffe falsch verwenden, anstatt zu recherchieren. So wird oft von „Retina-Technik“ gesprochen, dabei bin ich sehr sicher, dass Apple keine Bestandteile der Netzhaut in seine Displays einbaut. Meine Netzhaut bleibt jedenfalls wo sie ist.

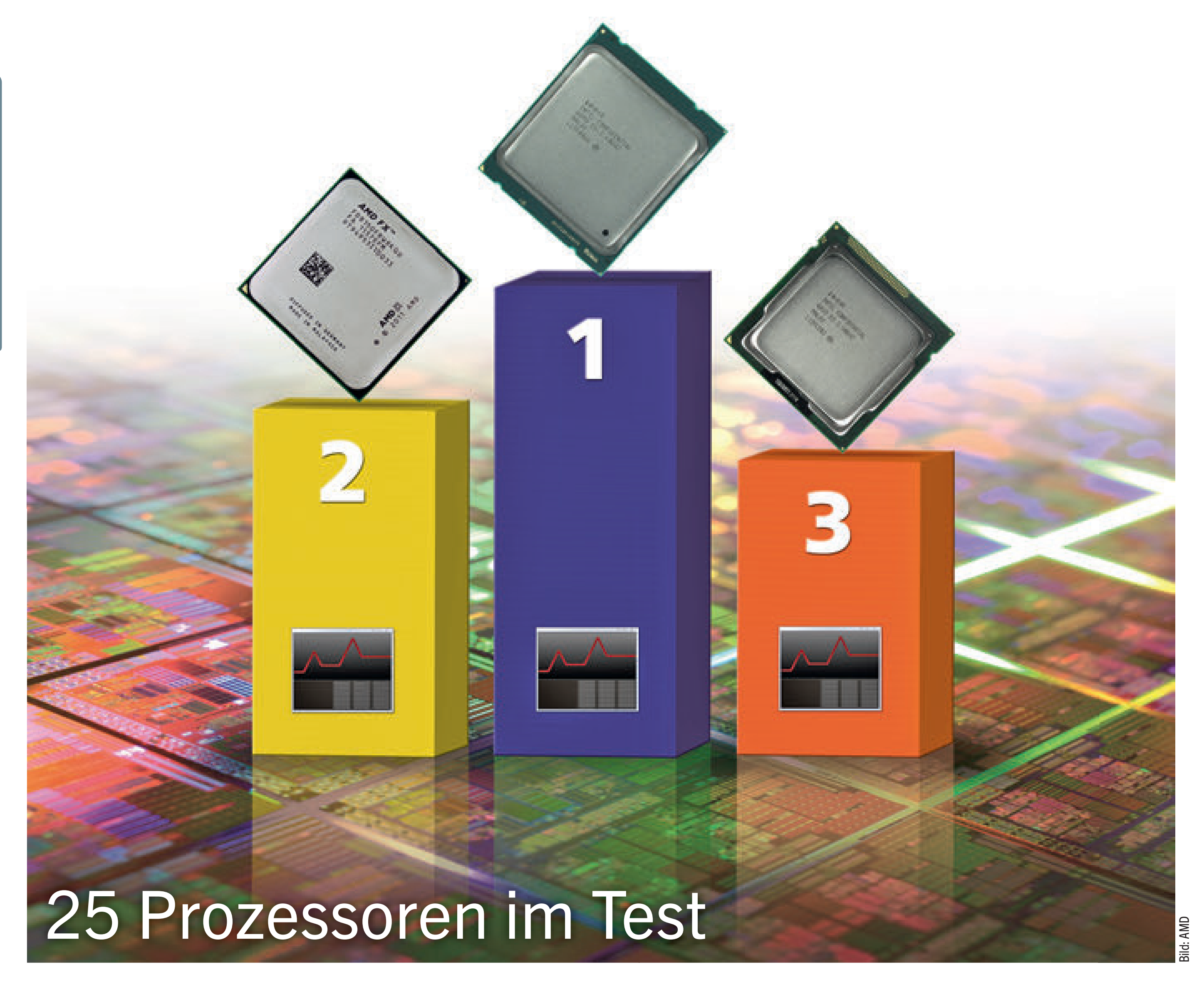
+++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++

**GÜNSTIGE INTEL-BOARDS**
Auf der Cebit zeigten die Mainboard-Hersteller erstmals Platinen mit dem neuen Intel-Chip B75. Entsprechende Boards sind sehr günstig, eignen sich für Intels kommende CPU-Generation Ivy Bridge und sind daher ein Tipp für preisbewusste Spieler.
**Info:** www.intel.de

**RADEON HD 7870 UND 7850**
Für 350 beziehungsweise 250 Euro werden ab sofort Grafikkarten mit den neuen AMD-Chips HD 7870 und 7850 angeboten. Diese liegen bei der Spieleleistung hinter AMDs Topmodellen HD 7970 und HD 7950, können Sich aber deutlich von den Einsteigermodellen HD 7770 und HD 7750 absetzen. So liegt eine Radeon HD 7870 in unseren Spiele-Benchmarks auf dem Niveau von Nvidias Geforce GTX 560 Ti 448 Core und AMDs ehemaligem Topmodell Radeon HD 6970. Sobald die Preise nach dem Verkaufsstart fallen, sind die beiden Neuen daher gute Angebote.
**Info:** www.amd.de



**◀ PC-GAMES-PC EDITORS' CHOICE 3**
Den offiziellen PC-Games-PC gibt es nun in einer neuen Revision mit SSD-Laufwerk. Dadurch ist der PC unter Windows schneller und auch leiser geworden. Für genügend Spiele-Leistung sorgt eine Geforce GTX 560 Ti sowie ein Intel Core i5-2500.
**Info:** www.pcgames.de/go/pc




# 25 Prozessoren im Test

Bild: AMD

**Von:** Marc Sauter

Ein neuer Testparcours und Noten für alle CPUs! PC Games hat für Sie insgesamt 25 Prozessoren nach Leistung, Stromverbrauch, Features und mehr bewertet.

Nachdem wir Ihnen in der PC-Games-Ausgabe 09/2011 (Seite 126–139) erstmals eine Marktübersicht von Prozessoren präsentiert haben, legen wir nun eine erweiterte Übersicht nach und aktualisieren im diesem Zuge unsere Testverfahren.

## WAS ZÄHLT, IST IM CHIP

Komplexe Produkte wie Prozessoren zu bewerten ist angesichts der Vielfalt an Chips und deren zum Teil sehr unterschiedlichen Zielgruppen eine anspruchsvolle Aufgabe, in die wir sehr viel Zeit investiert haben. So basiert die Leistungsnote auf den Bildern pro Sekunde (Fps) in sechs Spielen und Benchmarks von vier Anwendungen sowie zwei Messungen des Stromverbrauchs. Dabei sind im aktualisierten Benchmark-Parcours neben **Anno 2070**, **Battlefield 3**, **Starcraft 2** und **Dirt 3** auch **Total War: Shogun 2** sowie **The Elder Scrolls 5: Skyrim** vertreten. Zu den für die Ermittlung der Leistungsnote eingesetzten stark parallelisierten Anwendungen gehören sowohl Bild- und Videoverarbeitungsprogramme als auch das Verschlüsselungsprogramm Truecrypt; mit dem Single-thread-Test des Cinebenchs können sich vor allem Prozessoren mit hohem Turbo-Takt gut in Szene setzen.

In die Bewertung der Ausstattung fließen Punkte wie die Leistung sowie Features der integrierten Grafikeinheit, aber auch die Größe der Zwischenspeicher (Caches), die Stromsparfunktionen, die Befehlssatz-Erweiterungen sowie die Virtualisierungsoptionen ein. Die Eigenschaften werden unter anderem durch die Anzahl der Kerne, die Übertaktungsmöglichkeiten, die Speicher-Unterstützung sowie die nominelle thermische Verlustleistung (TDP) bestimmt. Am Ende ergeben 55 Kriterien mit feinen Abstufungen die finale Wertungsnote, wenngleich diese immer nur das gesamte Produkt repräsentiert. Ein Chip mit einer Drei-Komma-Wertung ist schlicht „noch befriedigend", beileibe aber kein Rohrkrepierer – das sollten Sie gerade angesichts der Spanne bei Leistung und Stromverbrauch im Hinterkopf behalten.

## DAS PROZESSOR-JAHR 2012: DAS KOMMT AUF SIE ZU

In den kommenden Wochen schickt Intel seine neue Prozessorgeneration namens Ivy Bridge DT für den Sockel 1155 ins Rennen (DT als Abgrenzung zu EP und EN, den Server-Modellen für die Sockel 2011 und 1356). Hier gibt es gegenüber Sandy Bridge DT voraussichtlich kaum mehr CPU-Leistung, dafür soll die nun DX11 unterstützende Grafikeinheit drastisch zulegen und das Gesamtpaket wird deutlich sparsamer. Falls Sie nun erwarten, ab Frühsommer ein Sandy-Bridge-Schnäppchen ergattern zu können, müssen wir Sie leider enttäuschen – in der Regel lässt Intel die Vorgänger-Generation einfach auslaufen,

Preissenkungen gibt es faktisch keine. AMD kontert die kleineren Ivy-Bridge-Modelle im Sommer mit Trinity, den neuen Accelerated Processing Units (kurz APUs) der A-Serie. Diese kombinieren Piledriver-CPU-Module sowie verbesserte Bulldozer-Technik mit einer VLIW4-Grafikeinheit bei einer TDP von 65 oder 100 Watt – also mehr Leistung bei ähnlichem Energiekonsum. Mit Intels Core-i5- und -i7-Chips kann und wird Trinity nicht konkurrieren, dafür stehen im Herbst die Vishera-Prozessoren bereit: Eine nochmals weiterentwickelte Piledriver-Architektur samt im Vergleich zu den bisherigen AMD-FX-Modellen höheren Frequenzen bei bis zu 125 Watt TDP verkürzt den Leistungsvorsprung von Intel, sparsamer soll die nächste FX-Generation ebenfalls werden.

## SANDY BRIDGE EXTREME MIT SECHS KERNEN FÜR DEN SOCKEL 2011:

Wenig überraschend nehmen Intels aktuelle Sechskerner, der Core i7-3960X und der Core i7-3930K, die beiden ersten Plätze in unserer Marktübersicht ein, denn insbesondere die reine Rechenleistung ist unschlagbar gut. So liefert der Core i7-3960X in Anwendungen fast 50 Prozent mehr Leistung als der schnellste Vierkerner am Markt, der Core i7-3820. Möglich wird dies durch satte 2,27 Milliarden Transistoren – hier schlummern sogar noch zwei weitere Rechenherzen, die aber nur bei den Server-CPUs der Xeon-E5-2600-Serie aktiv sind.

Aus technischer Perspektive bieten beide Sandy-Bridge-Extreme-Chips (kurz SNB-EP) wenig Anlass zur Kritik: Sie unterstützen alle wichtigen Befehlssatz-Erweiterungen sowie Stromsparmodi. Aufgrund der eigentlichen Ausrichtung, des Betriebs in Servern fehlt allerdings eine integrierte Grafikeinheit. Im aktuellen C2-Stepping ist auch die Intel Virtualization Technology (kurz VT-d) mit an Bord, wenngleich die Virtualisierungsfunktion für Ein- und Ausgabegeräte für Spieler keinerlei Relevanz hat. Auf dem Papier bieten der Core i7-3960X und der Core i7-3930K „nur" 40 PCI-Express-Lanes im 2.0-Format, unsere Messungen zeigen jedoch, dass die Datentransferrate eine 3.0-Zertifizierung rechtfertigen würde.

Übertakter freuen sich bei beiden Sechskernern über einen offenen Multiplikator bis 57. Hinzu kommt die Option, den Referenztakt in Form von Straps zu erhöhen. In Kombination mit den bereits genannten PCI-Express-Lanes sowie dem vierkanaligen Speicher-Interface liefert ein SNB-EP-Chip für Enthusiasten oder Multi-Grafikchip-Nutzer den besten Unterbau, allerdings zahlen Sie für den Core i7-3960X über 800 Euro, während der Core i7-3930K mit „nur" 550 Euro zu Buche schlägt – einen Prozessorkühler müssen Sie zusätzlich einkaufen.

Der kleinere Sechskerner ist nicht nur preislich die attraktivere Wahl: Während sich beide CPUs im Leerlauf hinsichtlich des Strombedarfs kaum etwas nehmen, verbrät der größere Core i7 samt restlichem System unter Last gut zehn Watt mehr. Dennoch ist der Core i7-3960X unser Testsieger: Die reine Rechenpower ist einfach spitze.

## CORE I7-3820 (SOCKEL 2011)

Mit einem Basistakt von 3,6 und per Turbo bis zu 3,8 GHz sowie 10 Megabyte L3-Cache macht dem Core i7-3820 – abgesehen von den beiden Sandy-Bridge-Sechskernern – kein Prozessor etwas vor. Für etwas unter 300 Euro vereint der Chip zudem alle Vorteile des Sockel 2011 wie die 40 PCI-E-Bahnen, das Vierkanal-Interface (Quadchannel) und die optionale Referenztakt-Übertaktung. Der Multiplikator reicht nur bis 44, mit Luftkühlung sind mindestens 4,40 GHz ohnehin stattlich.

Mit Standardfrequenzen benötigt der Core i7-3820 aufgrund seiner Zusatzeigenschaften etwas mehr Strom als ein Sandy-Bridge-Chip für den Sockel 1155, im Leerlauf ist ein gutes 2011er-Board aber ähnlich sparsam wie eine 1155-Platine. Wenn Ihnen weit über 500 Euro zu viel sind, Sie aber abseits der fehlenden Grafikeinheit nicht auf High-End- sowie Übertaktungs-Features verzichten möchten, dann ist der Core i7-3820 die richtige Wahl.

## CORE I7 SOWIE CORE I5 MIT VIER KERNEN FÜR DEN SOCKEL 1155

In der Preisklasse ab rund 150 Euro gibt es für den aktuellen Sockel 1155 nur vierkernige Prozessoren, die als Core i5 und Core i7 verkauft werden. Das Flaggschiff, der Core i7-2700K, bietet 100 MHz weniger Basistakt und 2 Megabyte weni- ▶

## DIE PLATTFORMEN: SO TESTET PC GAMES



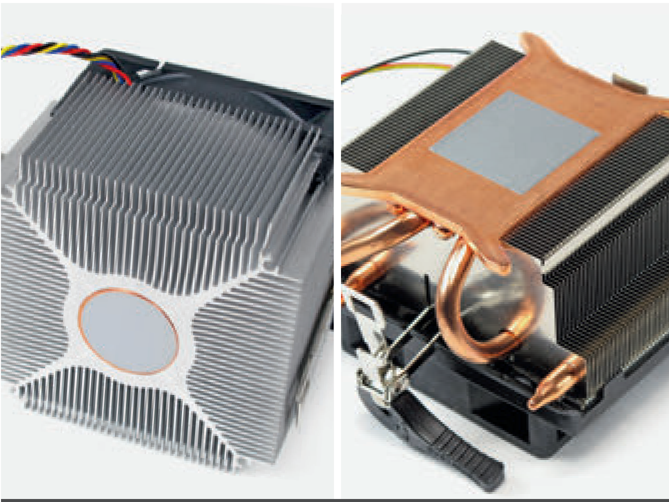

Im Zuge der Benotung aller getesteten CPUs haben wir nicht nur unseren Parcours aktualisiert, sondern auch die Messungen an sich verbessert und überarbeitet. So benchen wir Prozessoren mit aktivem Turbo-Modus, wenngleich dies einen erhöhten Testaufwand bedeutet – zumal im Falle von Intel auch die Temperatur eine Rolle spielt. Um derartige Faktoren möglichst kalkulierbar zu halten, setzen wir für alle Tests auf den Thermalright True Spirit 140, einen der besten Turmkühler am Markt. Unser Dank geht an dieser Stelle an PC-Cooling für die Bereitstellung zweier Muster.

Für die nötige Spieleleistung sorgt eine auf 900/2.300 MHz übertaktete Asus Geforce GTX 580 Direct Cu II, während wir für die Messung der Leistungsaufnahme ebenfalls eine Fermi-Karte von Asus einsetzen. Die Geforce GT 430 benötigt im Leerlauf nur sieben Watt und läuft mit der gleichen Treiber-Version. Die ursprünglich geplante HD 7970 mussten wir streichen, da sie in **Skyrim v1.4** reproduzierbar nur 60 Fps lieferte – AMDs Treiber-Schalter für die vertikale Synchronisation erwies sich hier als nutzlos.

| Sockel | Mainboard | Chipsatz/PCH | BIOS-Version |
|---|---|---|---|
| AM3/AM3+ | MSI 970A-G45 | 970 | 1.4 |
| FM1 | F1A75-V Pro | A75 | 2001 |
| LGA 2011 | MSI X79A-GD65 (8D) | X79 | 1.5 |
| LGA 1155 | Asus P8P67 (v3.0) | P67 (B3-Rev.) | 2103 |
| LGA 1156 | MSI P55-GD65 (v1.0) | P55 | 1.B |
| LGA 1366 | Asus P6T (v1.01) | X58 | 1408 |
| LGA 775 | Gigabyte GA-EP45-UD3 (v1.0) | P45 | F9 |

Da die verwendete Hauptplatine eine große Rolle spielt, setzen wir auf möglichst sparsame Mainboards samt zum Testzeitpunkt aktueller BIOS-Version. Hinsichtlich der Speicher-Taktraten orientieren wir uns an den maximal unterstützten Frequenzen seitens der Prozessorhersteller, die angelegten Latenzen sind JEDEC-konform oder einen Tick flotter. Jedes System erhält zeitgemäße 8 Gigabyte, einzig die 1366er-Chips müssen mit „nur" 6 Gigabyte auskommen.

| CPU-Reihe | RAM-Typ/Latenzen | Speicher | Uncore-Takt |
|---|---|---|---|
| FX-8000 | DDR3-1866 @ 9-9-9-27 | 2 x 4 Gigayte | 2.200 MHz |
| FX-6000/-4000 | DDR3-1866 @ 9-9-9-27 | 2 x 4 Gigayte | 2.000 MHz |
| A-Serie, Ath. II (FM1) | DDR3-1866 @ 9-9-9-27 | 2 x 4 Gigayte | Nicht vorhanden |
| Phenom II (AM3) | DDR3-1333 @ 7-7-7-21 | 2 x 4 Gigayte | 2.000 MHz |
| Athlon II (AM3) | DDR3-1333 @ 7-7-7-21 | 2 x 4 Gigayte | Nicht vorhanden |
| Core i7-3000 | DDR3-1600 @ 8-8-8-24 | 2 x 4 Gigayte | Wie Kerntakt |
| Core i3-/i5-/i7-2000 | DDR3-1333 @ 7-7-7-21 | 2 x 4 Gigayte | Wie Kerntakt |
| Pentium G800 | DDR3-1333 @ 7-7-7-21 | 2 x 4 Gigayte | Wie Kerntakt |
| Celeron G500 | DDR3-1066 @ 6-6-6-21 | 2 x 4 Gigayte | Wie Kerntakt |
| Core i7-900 | DDR3-1066 @ 6-6-6-21 | 3 x 2 Gigayte | 2.133 MHz |
| Core i7-800 | DDR3-1333 @ 7-7-7-21 | 2 x 4 Gigayte | 2.400 MHz |
| Core i5-700 | DDR3-1333 @ 7-7-7-21 | 2 x 4 Gigayte | 2.133 MHz |
| Core 2 Duo/Quad | DDR2-800 @ 5-5-5-18 | 2 x 4 Gigayte | Nicht vorhanden |



AMD-Standardkühler: Der linke AMD-Boxed-Kühler liegt den 95-Watt-FX-CPUs bei, die Variante ohne Kupfer-Kern dem X4 960T. Die 125-Watt-Chips erhalten das bessere Heatpipe-Modell.





Intel-Boxed-Kühler: Intels Sandy-Bridge-Portfolio verfügt entweder über den Aluminium-Boxed (alle Pentiums, Celerons sowie die 45/-35-Watt-CPUs) oder über das Modell mit Kupfer-Kern.

ger L3-Cache als der Core i7-3820, dafür einen 100 MHz höheren Turbo. Hinzu kommen wie bei allen K-Modellen ein offener Multiplikator und die integrierte HD-Graphics-3000-Eiheit. Chips ohne das K-Suffix müssen mit der langsameren HD-2000-Variante vorliebnehmen – und sie lassen sich kaum übertakten: Der Referenztakt erlaubt in der Regel nur rund 105 statt 100 MHz, das Übertaktungspotenzial einer K-losen Sockel-1155-CPU ist verschwindend gering. Während der Core i7-2700K dank SMT auch in Anwendungen mächtig Dampf unter der Haube hat, ist der SMT-lose Core i5-2500K für etwa 180 Euro „nur“ sehr schnell – für reine Spieler jedoch mit das beste Produkt am Markt. In Anbetracht der hohen Leistung ist zudem der Strombedarf des Core i5 sehr niedrig, insbesondere unter Last.

Die Sockel-1155-Plattform an sich ist aber vielen Einschränkungen unterworfen: So bieten die Prozessoren einzig 16 PCI-E-2.0-Lanes, was für Multi-GPU-Einsätze suboptimal ist. Wer übertakten und dabei die integrierte Grafik nicht missen möchte, benötigt zudem zwingend ein Board mit dem Z68-Chipsatz; nur die P67-Entsprechung erlaubt eine Übertaktung per Multiplikator, während lediglich der H67 die integrierte Grafikeinheit unterstützt.

## CORE I3-2100, DAS VERKANNTE GENIE

Eine schnelle und äußerst sparsame Spiele-CPU mit Grafikeinheit für 100 Euro, das klingt doch super? Sobald aber der Blick auf die Kernanzahl des Core i3 fällt, winken viele potenzielle Käufer ab – zu Unrecht. Denn die beiden Rechenherzen sind dank viel Leistung pro Takt sowie zwei logischer SMT-Kerne richtig flott unterwegs, im Spielebetrieb schlägt der Core i3 im Mittel gar jegliche AMD-CPU! Obendrein bietet kein Prozessor im Testfeld einen in Relation zur Leistung so geringen Strombedarf und auch in (parallelisierten) Anwendungen hält der Zweikerner mit ähnlich teuren Quadcores gut mit. Die Schwachpunkte des Core i3 sind rar gesät: Die fehlende AES-Beschleunigung mag in der Praxis verschmerzbar sein, Übertakter aber sollten die Finger von dem Chip lassen – was nichts daran ändert, dass der Core i3-2100 unser Spar-Tipp für den Sockel 1155 ist.

## PENTIUM UND CELERON AUF SANDY-BRIDGE-BASIS

Unterhalb der Core i3-Reihe positioniert Intel die Einsteiger-Modelle. Für Schnäppchen-Jäger ist hier jedoch Vorsicht angesagt: Der Pentium G860 für 80 Euro muss auf SMT, AVX sowie AES verzichten und die HD-Graphics-Grafikeinheit ohne Zusatz taugt für kaum mehr als das Anzeigen des Desktops. Die reine Prozessorleistung ist aus Spielerperspektive zwar recht gut, wir empfehlen Ihnen allerdings für 20 Euro mehr den Core i3-2100 oder Sie schauen sich in dieser Preisklasse beim Konkurrenten AMD um.

Für gerade einmal 35 Euro verkauft Intel den äußerst sparsamen Celeron G530, bei nur 2 Megabyte L3-Cache sowie 2,4 GHz hilft aber selbst die leistungsstarke SNB-Architektur nicht mehr: Der alte Core 2 Duo E8400 ist ähnlich schnell und schon dieser hat in einigen Spielen mit ausreichenden Bildraten zu kämpfen, von der Anwendungsleistung ganz zu schweigen.

## CORE I7 FÜR DEN SOCKEL 1366

Die Nehalem-Generation in Form der Bloomfield-Vierkerner wie des beliebten Core i7-920 kann sich auch

## 25 PROZESSOREN IM ÜBERBLICK: DIE LEISTUNG IN ANWENDUNGEN

| CPU-Modell | Anwendungs-leistung | Cinebench R11.5 x64 (1-/X-CPU) | Paint.Net (PDN-Bench) | Truecrypt* (AES-Twofish-Serpent) | x264 HD, Test #2 |
|---|---|---|---|---|---|
| Core i7-3960X (6C/12T – 3,3 GHz) | 100 Prozent | 11,10 / 1,58 Punkte | 8,4 Sekunden | 318 MB/s | 57,7 Fps |
| Core i7-3930K (6C/12T – 3,2 GHz) | 97,7 Prozent | 10,79 / 1,57 Punkte | 8,6 Sekunden | 308 MB/s | 56,1 Fps |
| Core i7-990X (6C/12T – 3,47 GHz) | 84,4 Prozent | 9,05 / 1,26 Punkte | 9,7 Sekunden | 288 MB/s | 48,3 Fps |
| Core i7-3820 (4C/8T – 3,6 GHz) | 75,4 Prozent | 7,51 / 1,56 Punkte | 11,4 Sekunden | 216 MB/s | 39,7 Fps |
| Core i7-2700K (4C/8T – 3,5 GHz) | 71,5 Prozent | 7,05 / 1,56 Punkte | 12,4 Sekunden | 200 MB/s | 37,3 Fps |
| FX-8150 (4M/8T – 3,6 GHz) | 62,0 Prozent | 5,95 / 1,02 Punkte | 14,4 Sekunden | 221 MB/s | 36,9 Fps |
| Core i5-2500K (4C/4T – 3,3 GHz) | 58,2 Prozent | 5,37 / 1,50 Punkte | 15,7 Sekunden | 141 MB/s | 28,9 Fps |
| Ph. II X6 1100T (6C/6T – 3,3 GHz) | 56,5 Prozent | 5,82 / 1,11 Punkte | 17,1 Sekunden | 173 MB/s | 32,5 Fps |
| FX-8120 (4M/8T – 3,1 GHz) | 53,7 Prozent | 5,05 / 0,96 Punkte | 16,8 Sekunden | 184 MB/s | 31,4 Fps |
| Core i7-860 (4C/8T – 2,8 GHz) | 50,3 Prozent | 4,99 / 1,13 Punkte | 17,1 Sekunden | 122 MB/s | 27,5 Fps |
| Ph. II X6 1055T (6C/6T – 2,8 GHz) | 48,9 Prozent | 4,94 / 0,99 Punkte | 19,8 Sekunden | 147 MB/s | 28,0 Fps |
| Core i7-920 (4C/8T – 2,67 GHz) | 47,3 Prozent | 4,76 / 0,99 Punkte | 17,3 Sekunden | 117 MB/s | 26,2 Fps |
| Ph. II X4 980 BE (4C/4T – 3,7 GHz) | 46,1 Prozent | 4,32 / 1,11 Punkte | 22,1 Sekunden | 129 MB/s | 24,7 Fps |
| FX-6100 (3M/6T – 3,3 GHz) | 45,2 Prozent | 4,03 / 0,95 Punkte | 20,6 Sekunden | 145 MB/s | 24,8 Fps |
| Core i7-760 (4C/4T – 2,8 GHz) | 42,8 Prozent | 3,87 / 1,10 Punkte | 21,0 Sekunden | 96 MB/s | 22,6 Fps |
| Ph. II X4 960T BE (4C/4T – 3,0 GHz) | 39,0 Prozent | 3,51 / 1,01 Punkte | 26,8 Sekunden | 105 MB/s | 20,3 Fps |
| A8-3870K (4C/4T – 3,0 GHz) | 38,9 Prozent | 3,56 / 0,92 Punkte | 24,3 Sekunden | 107 MB/s | 20,7 Fps |
| Core i3-2100 (2C/4T – 3,1 GHz) | 37,6 Prozent | 2,98 / 1,25 Punkte | 26,5 Sekunden | 70 MB/s | 16,4 Fps |
| C2Q Q9550 (4C/4T – 2,83 GHz) | 37,4 Prozent | 3,43 / 0,87 Punkte | 22,4 Sekunden | 95 MB/s | 19,5 Fps |
| FX-4100 (2M/4T – 3,6 GHz) | 36,0 Prozent | 2,92 / 0,92 Punkte | 27,2 Sekunden | 106 MB/s | 18,1 Fps |
| Pentium G860 (2C/2T – 3,0 GHz) | 32,1 Prozent | 2,36 / 1,20 Punkte | 33,7 Sekunden | 52 MB/s | 12,7 Fps |
| Athlon II X3 450 (4C/4T – 3,2 GHz) | 31,8 Prozent | 2,65 / 0,91 Punkte | 33,6 Sekunden | 84 MB/s | 15,0 Fps |
| C2Q E8400 (2C/2T – 3,00 GHz) | 25,8 Prozent | 1,79 / 0,92 Punkte | 40,6 Sekunden | 50 MB/s | 10,4 Fps |
| Celeron G530 (2C/2T – 2,4 GHz) | 25,7 Prozent | 1,87 / 0,96 Punkte | 41,8 Sekunden | 41 MB/s | 10,2 Fps |
| A4-3400 (2C/2T – 2,7 GHz) | 22,5 Prozent | 1,54 / 0,81 Punkte | 50,7 Sekunden | 48 MB/s | 9,2 Fps |

* Bei Prozessoren mit AES-Hardware-Beschleunigung ist diese aktiv, die „Buffer Size“ beträgt 1 GB.

## ANNO 2070: EINE BANK FÜR SANDY-QUADS

**„Gigantische Stadt (200k)" – 1.920 x 1.080, maximale DX11-Details, kein AA/AF**

| CPU | Min. | Ø Fps |
|---|---|---|
| Core i7-3960X (6C/12T – 3,3 GHz) | 39 | 47,1 |
| Core i7-3930K (6C/12T – 3,2 GHz) | 38 | 44,9 |
| Core i7-3820 (4C/8T – 3,6 GHz) | 37 | 44,2 |
| Core i7-2700K (4C/8T – 3,5 GHz) | 35 | 42,4 |
| Core i5-2500K (4C/4T – 3,3 GHz) | 27 | 39,1 |
| Core i7-990X (6C/12T – 3,47 GHz) | 26 | 35,7 |
| Core i7-860 (4C/8T – 2,8 GHz) | 20 | 28,2 |
| Core i7-920 (4C/8T – 2,67 GHz) | 21 | 28,1 |
| Core i7-760 (4C/4T – 2,8 GHz) | 20 | 28,1 |
| Core i3-2100 (2C/4T – 3,1 GHz) | 19 | 27,9 |
| Ph. II X4 980 BE (4C/4T – 3,7 GHz) | 18 | 26,4 |
| FX-8150 (4M/8T – 3,6 GHz) | 20 | 24,9 |
| A8-3870K (4C/4T – 3,0 GHz) | 19 | 24,3 |
| FX-8120 (4M/8T – 3,1 GHz) | 18 | 23,2 |
| C2Q Q9550 (4C/4T – 2,83 GHz) | 18 | 22,8 |
| FX-6100 (3M/6T – 3,3 GHz) | 17 | 22,5 |
| FX-4100 (2M/4T – 3,6 GHz) | 17 | 22,3 |
| Ph. II X6 1100T (6C/6T – 3,3 GHz) | 15 | 22,1 |
| Pentium G860 (2C/2T – 3,0 GHz) | 18 | 21,6 |
| Ph. II X4 960T BE (4C/4T – 3,0 GHz) | 14 | 20,7 |
| Ph. II X6 1055T (6C/6T – 2,8 GHz) | 14 | 20,0 |
| Celeron G530 (2C/2T – 2,4 GHz) | 10 | 17,2 |
| Athlon II X3 450 (4C/4T – 3,2 GHz) | 14 | 16,7 |
| C2Q E8400 (2C/2T – 3,00 GHz) | 11 | 16,6 |
| A4-3400 (2C/2T – 2,7 GHz) | 8 | 14,0 |

*Bedingt spielbar von 15 bis 25 Fps · Flüssig spielbar ab 25 Fps*

**System:** Geforce GTX 580 @ 900/1.800/2.300 MHz, Intel X79/P67/X58/P55/P45, AMD 970/A75, 6/8 Gigabyte DDR3, Turbo/SMT an; Win 7 x64 SP1 mit FX-Hotfixes, Geforce 295.51 (Q)
**Bemerkungen:** Anno nutzt zwar mehr als vier Kerne, ist aber eine Intel-Domäne.

Min. | Ø Fps ▶ Besser

nach gut drei Jahren noch sehen lassen. Denn zumindest wenn es um die Leistung geht, ist ein solcher Chip im Mittel auf Augenhöhe mit AMDs schnellsten Prozessoren – in Spielen etwas flotter, in Anwendungen leicht dahinter und zumindest unter Last einen Tick sparsamer. Dafür ist der Stromverbrauch eines Sockel-1366-Systems im Leerlauf signifikant höher als bei anderen Plattformen und aktuelle Befehlssatz-Erweiterungen suchen Sie vergeblich. Von Vorteil sind dagegen die problemlose Übertaktung per Referenztakt sowie die hohe Anzahl an PCI-E-Lanes (dank des X58). Die Westmere-Architektur des ehemaligen Flaggschiffs Core i7-990X sowie die 32-Nanometer-Fertigung bringen neben der AES-Hardware-Beschleunigung vor allem sechs rechenstarke Kerne. Der Turbo fällt zwar eher handzahm aus, dafür ist die Anwendungsleistung die drittbeste im Testfeld – auch der Energiehunger geht (zumindest unter Last) in Ordnung.

### DER „TOTE" SOCKEL 1156 SAMT CORE I7 UND CORE I5

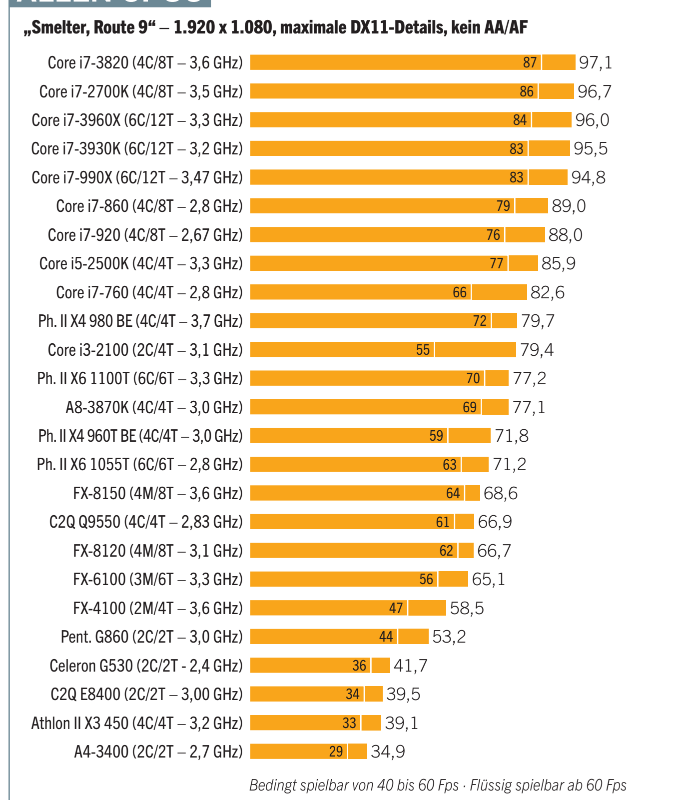
Die Lynnfield-Generation in Form des Core i7-860 und Core i5-760 erfreute sich bis zum Start von Sandy Bridge großer Beliebtheit – da Intel aber mit Erscheinen des Nachfolgers die Preise nicht senkte, wurde der Sockel 1156 schnell unattraktiv. Zwar bieten die Lynnfield-Chips keine integrierte Grafikeinheit, dafür stecken die PCI-E-2.0-Lanes im Prozessor. In Sachen Leistung (pro Takt) bieten der Core i7-860 und der Core i5-760 etwas weniger als die Sandy-Bridge-Modelle. Erst durch die geringeren Frequenzen entstehen größere Differenzen, die sich per Referenztaktübertaktung aber ausgleichen lassen. Wer einen Core i7-860 oder Core i5-760 sein Eigen nennt, ist gerade aus Spielersicht noch gut bedient, auch der Stromverbrauch der beiden Chips ist angesichts der 45-Nanometer-Fertigung als erfreulich niedrig einzustufen. Aufrüster sehen allerdings in die Röhre, Modelle wie der Core i7-880 sind selten und ohnehin viel zu teuer.

### CORE 2 QUAD UND CORE 2 DUO

Bereits 2008 schickte Intel die überarbeiteten Core-2-Prozessoren als Vierkerner (Yorkfield) und Zweikerner (Wolfdale) ins Ren- ▶

## DIRT 3: BUTTERWEICH AUF FAST ALLEN CPUS

**„Smelter, Route 9" – 1.920 x 1.080, maximale DX11-Details, kein AA/AF**



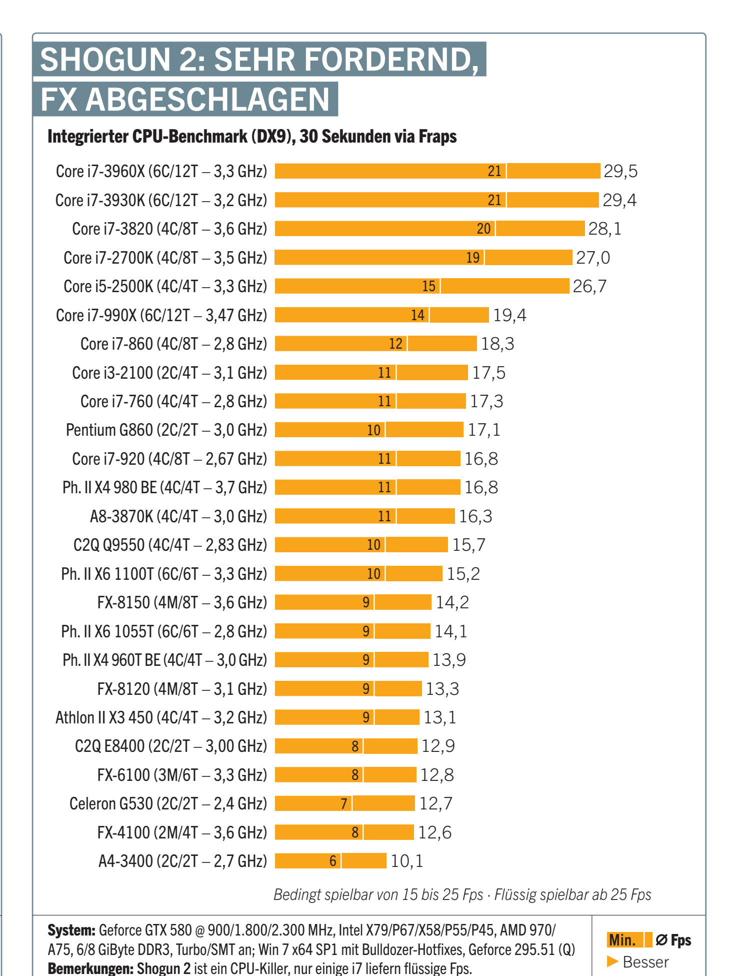

*Bedingt spielbar von 40 bis 60 Fps · Flüssig spielbar ab 60 Fps*

**System:** Geforce GTX 580 @ 900/1.800/2.300 MHz, Intel X79/P67/X58/P55/P45, AMD 970/A75, 6/8 Gigabyte DDR3, Turbo/SMT an; Win 7 x64 SP1 mit FX-Hotfixes, Geforce 295.51 (Q)
**Bemerkungen:** Dirt 3 benötigt wenig Leistung und nutzt vier bis sechs Kerne.

Min. | Ø Fps ▶ Besser

## SHOGUN 2: SEHR FORDERND, FX ABGESCHLAGEN

**Integrierter CPU-Benchmark (DX9), 30 Sekunden via Fraps**



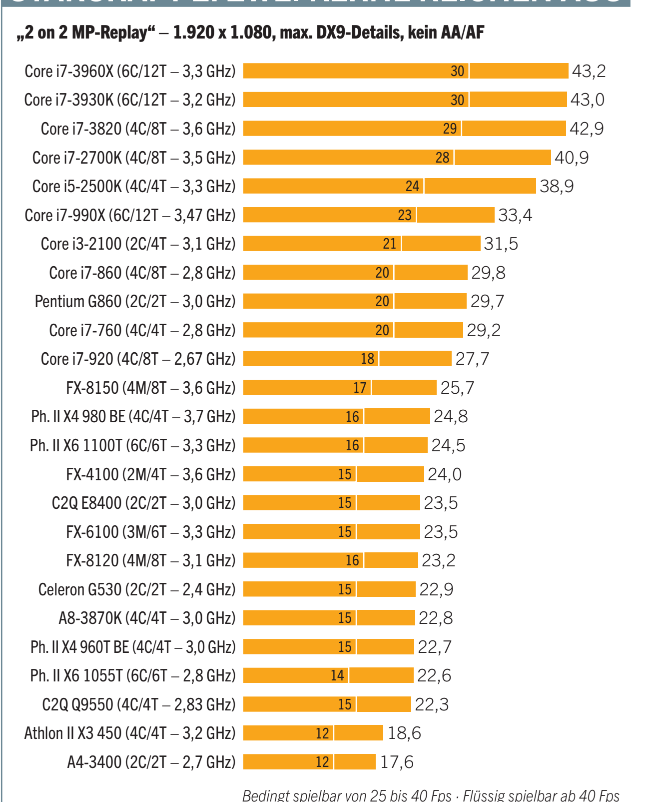

*Bedingt spielbar von 15 bis 25 Fps · Flüssig spielbar ab 25 Fps*

**System:** Geforce GTX 580 @ 900/1.800/2.300 MHz, Intel X79/P67/X58/P55/P45, AMD 970/A75, 6/8 GiByte DDR3, Turbo/SMT an; Win 7 x64 SP1 mit Bulldozer-Hotfixes, Geforce 295.51 (Q)
**Bemerkungen:** Shogun 2 ist ein CPU-Killer, nur einige i7 liefern flüssige Fps.

Min. | Ø Fps ▶ Besser

## STARCRAFT 2: ZWEI KERNE REICHEN AUS

**„2 on 2 MP-Replay“ – 1.920 x 1.080, max. DX9-Details, kein AA/AF**




*Bedingt spielbar von 25 bis 40 Fps · Flüssig spielbar ab 40 Fps*

**System:** Geforce GTX 580 @ 900/1.800/2.300 MHz, Intel X79/P67/X58/P55/P45, AMD 970/A75, 6/8 Gigabyte DDR3, Turbo/SMT an; Win 7 x64 SP1 mit FX-Hotfixes, Geforce 295.51 (Q)
**Bemerkungen:** Starcraft nutzt nur zwei Kerne, geht hier jedoch in die Vollen.

Min. | Ø Fps
▶ Besser

nen. Seinerzeit waren diese flott, sparsam und gut zu übertakten – mittlerweile sind die Chips aber veraltet. Die Performance liegt auf Höhe der Phenom II X4/X2 mit ähnlich viel Takt, was angesichts von Sandy Bridge einfach nicht mehr zeitgemäß ist. So leistet bereits der Celeron G530 trotz 600 MHz weniger als der Core 2 Duo E8400 und der Core 2 Quad Q9550 zieht gegen den sparsamen Core i3-2100 klar den Kürzeren.

Zwar lassen sich die Yorkfields wie die Wolfdales gut übertakten und zumindest die Vierkerner sind für aktuelle Spiele schnell genug, aber gerade im Vergleich zu aktuellen Prozessoren reicht es nur für das Prädikat „noch befriedigend“.

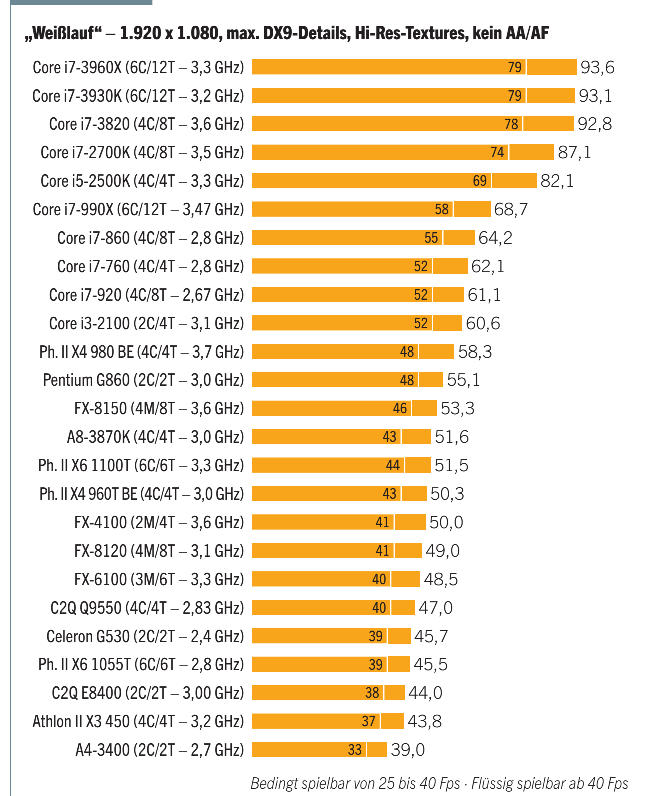
### BULLDOZER FX MIT VIER MODULEN

AMDs aktuelle Modul-Architektur in Form der FX-Prozessoren hat im Desktop-Bereich einen schweren Stand. Zwar sind die Chips technisch allein durch die Befehlssatz-Erweiterungen eine Klasse für sich, dafür kranken sie am sehr kleinen L1-Daten-Cache und der (auch daraus) resultierenden relativ gesehen sehr niedrigen Leistung pro Takt. Da AMD zudem die Frequenzen von bis zu 4,2 Gigahertz nur in Kombination mit einem hohen Stromverbrauch erreicht, straucheln die Bulldozer-Prozessoren in der wichtigsten Disziplin: der Leistungsnote. Absolut gesehen sind die Chips zwar sehr flott unterwegs, in Relation zur Intel-Konkurrenz ist das aber zu wenig. Obendrein werden die FX-Chips trotz 1.200 Millionen Transistoren weder mit einer integrierten Grafikeinheit noch integrierten PCI-Express-Lanes (Bahnen) ausgeliefert. Im Leerlauf weisen beide FX-Modelle eine geringe Leistungsaufnahme auf, unter Last werden sie vergleichsweise ineffizient. Das beste Bulldozer-Produkt ist unserem Test zufolge der FX-8120, der zudem einen Technik-Award erhält.

Er rechnet etwas langsamer als das FX-8150-Flaggschiff, agiert jedoch deutlich sparsamer. Selbst das Topmodell liefert in Spielen weniger Leistung als ein Core i5-760, in Anwendungen dagegen befinden sich die FX-CPUs in Schlagdistanz zum Core i5-2500K. Dank offenen Multiplikators dürfen Sie

## SKYRIM: MIT PATCH V1.4 DURCHWEG FLÜSSIG

**„Weißlauf“ – 1.920 x 1.080, max. DX9-Details, Hi-Res-Textures, kein AA/AF**



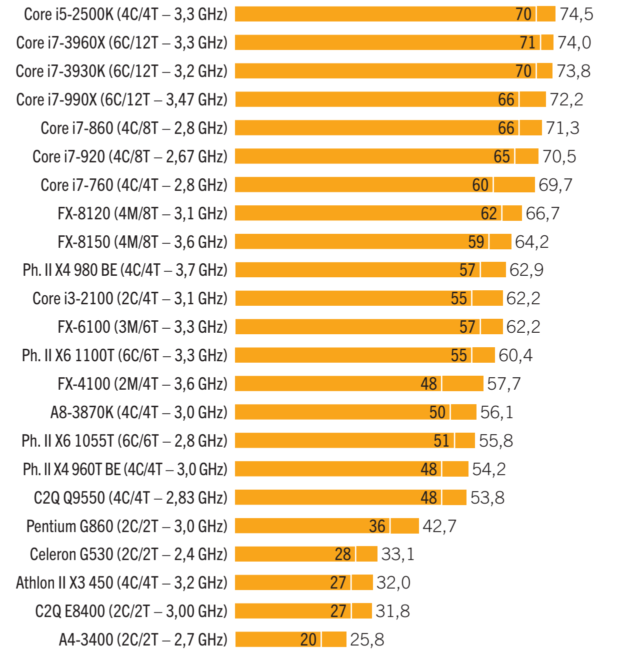

*Bedingt spielbar von 25 bis 40 Fps · Flüssig spielbar ab 40 Fps*

**System:** Geforce GTX 580 @ 900/1.800/2.300 MHz, Intel X79/P67/X58/P55/P45, AMD 970/A75, 6/8 Gigabyte DDR3, Turbo/SMT an; Win 7 x64 SP1 mit FX-Hotfixes, Geforce 295.51 (Q)
**Bemerkungen:** Seit der Version 1.4 sind die Fps höher, Intel liegt wie gehabt vorne.

Min. | Ø Fps
▶ Besser

## BATTLEFIELD 3: AMDS FX-CHIPS IM MITTELFELD

**„Operation Swordbreaker“ – 1.920 x 1.080, hohe DX11-Details, kein AA/AF**




*Bedingt spielbar von 40 bis 60 Fps · Flüssig spielbar ab 60 Fps*

**System:** Geforce GTX 580 @ 900/1.800/2.300 MHz, Intel X79/P67/X58/P55/P45, AMD 970/A75, 6/8 Gigabyte DDR3, Turbo/SMT an; Win 7 x64 SP1 mit FX-Hotfixes, Geforce 295.51 (Q)
**Bemerkungen:** Im Singleplayer ist BF 3 grafiklimitiert, vier Kerne sollten es aber sein.

Min. | Ø Fps
▶ Besser

die beiden Bulldozer-Modelle kinderleicht übertakten, neben dem eigentlichen Kerntakt bietet die Frequenz des Uncore-Bereiches hier viel Tuning-Potenzial.

### FX-6100 UND FX-4100

Im Segment zwischen 100 und 150 Euro positioniert AMD die kleineren FX-Modelle (Codename: Bulldozer), welche in erster Linie um ein (FX-6100) respektive zwei (FX-4100) Module reduziert wurden – die technischen Eigenschaften leiden hierunter aber nicht. Obendrein sinkt natürlich die Leistung, dafür hält sich der Stromverbrauch im Rahmen.

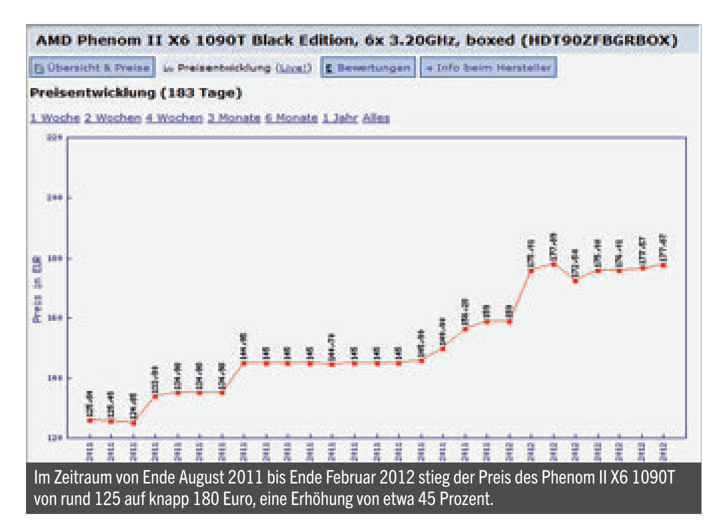
Der FX-6100 hinterlässt am Ende den besseren Eindruck, wenngleich wir ihm nur eine befriedigende Note attestieren können. Ausschlaggebend ist die Gesamtleistung des 135 Euro teuren Chips. Diese liegt im Mittel auf Höhe des 500 MHz niedriger getakteten X6 1055T, dafür ist der FX sparsamer und bei den Befehlssatz-Erweiterungen auf der Höhe der Zeit.

Für etwa 100 Euro wechselt der FX-4100 den Besitzer, empfehlenswert ist der Prozessor mit den zwei Modulen aber für diesen Preis nur bedingt: Im eigenen Haus gibt es ähnlich teure, schnellere Prozessoren und gegen den Core i3-2100 kommt er weder bei der Leistung noch in Sachen Sparsamkeit an.

### PHENOM II X4: EINE GUTE ALTERNATIVE

Mit dem über vier Rechenwerke verfügenden Phenom II X4 960T Black Edition hat AMD für rund 100 Euro einen teildeaktivierten Sechskerner im Angebot, der zudem über eine Turbo-Funktion sowie einen offenen Multiplikator verfügt. Die Leistung liegt leicht oberhalb des FX-4100. Zudem bietet der sparsamere Phenom II X4 960T ein deutlich höheres Übertaktungspotenzial und eine geringe Wahrscheinlichkeit, dass Sie die beiden abgeschalteten Kerne via BIOS ins Leben zurückrufen können.

Der Phenom II X4 980 Black Edition besitzt zwar keinen Turbo, rechnet mit 3.700 MHz jedoch klar flotter als der X4 960T – auf Kosten des Stromverbrauches. Für 150 Euro ist das ehemalige Flaggschiff zwar der schnellste Spieler-Prozessor im AMD-Portfolio, dürfte aber für die meisten Sockel-AM3-Nutzer keine lohnenswerte Aufrüstoption darstellen.




Im Zeitraum von Ende August 2011 bis Ende Februar 2012 stieg der Preis des Phenom II X6 1090T von rund 125 auf knapp 180 Euro, eine Erhöhung von etwa 45 Prozent.

### TEURE AUSLAUFMODELLE: DIE PHENOM-II-SECHSKERNER

Seit dem Erscheinen der FX-Prozessoren sind die einst attraktiven Hexacore-CPUs kontinuierlich im Preis gestiegen – der Phenom II X6 1090T beispielsweise kostet mittlerweile 180 statt 125 Euro. Im Vergleich zu den schnellsten Phenom II X4 werfen die Sechskerner zwar zwei zusätzliche Kerne in die Waagschale und der geringere Takt wird zum Teil durch einen recht starren Turbo kompensiert, die eigentliche Technik ist aber bereits zwei Jahre alt. Trotz des E0-Steppings benötigen die X6-Prozessoren zu viel Strom für ihre Leistung, die durch günstigere FX-CPUs sowie die Intel-Konkurrenz überboten wird.

Falls Sie einen langsameren X4- oder X3-Chip nutzen und Ihre Hauptplatine keine FX-Prozessoren aufnimmt, bilden die Phenom II X6 die einzige, aber unattrakti- ▶

## PREIS-LEISTUNGS-VERHÄLTNIS VON PROZESSOREN: CORE I3-2100 UND CORE I5-2500K EMPFEHLENSWERT

Preis in Euro: 0, 50, 100, 150, 200, 250, 300, 350

Core i7-2700K; Core i7-3820; Core i7-920; FX-8150; Phenom II X6 1100T; Core i5-2500K; FX-8120; Phenom II X4 980 BE; Phenom II X6 1055T; FX-6100; FX-4100; Core i3-2100; A4-3400 (Llano); Athlon II X3 450; Celeron G530; Pentium G860; Phenom II X4 960T; A8-3870K

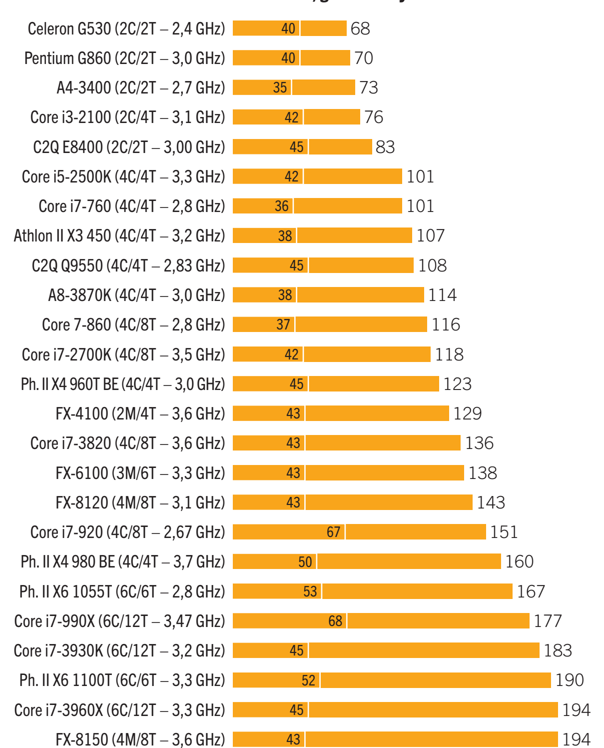
20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90

**Normierte Leistung in Prozent; 100 Prozent entsprechen dem Core i7-3960X (nicht abgebildet)**

**System:** Geforce GTX 580 @ 900/1.800/2.300 MHz, Intel X79/P67/X58/P55/P45, AMD 970/A75, 6/8 Gigabyte DDR3, Turbo/SMT an; Win 7 x64 SP1 mit FX-Hotfixes, Geforce 295.51 (Q) **Bemerkungen:** Preise Stand 16.02.2012

## LEISTUNGSAUFNAHME: EIN GEMISCHTES FELD

**Enermax Platimax 600 Watt (80 Plus Platin), gesamtes System**




**System:** Geforce GT 430 (7 Watt idle), Intel X79/P67/X58/P55/P45, AMD 970/A75, 6/8 Gigabyte DDR3, Turbo/SMT an; Win 7 x64 SP1 mit FX-Hotfixes, GF 295.51 **Bemerkungen:** Im Leerlauf stehen AMD wie Intel gut da, unter Last sind die „blauen" CPUs oft sparsamer.

idle | Last
◀ Besser

ve Aufrüstoption – allen anderen empfehlen wir einen FX oder Intels Sandy Bridge. Allerdings laufen nahezu alle X4- und X6-Prozessoren auch auf dem Sockel AM2+, weswegen sie für Besitzer eines solchen DDR2-Systems interessant sind – Wichtig: achten Sie auf jeden Fall auf das passende BIOS.

### GEMEINSAM STATT EINSAM: DIE A-SERIE

Auch wenn AMDs aktuelle A-Serie auf Llano-Basis schon im Sommer durch die Trinity-basierten Nachfolger abgelöst wird, sind die Accelerated Processing Units (APUs) im Preisbereich bis gut 100 Euro ein exzellentes Gesamtpaket: Bis zu vier gegenüber dem Phenom II leicht verbesserte Prozessor-Kerne kombiniert AMD mit einer Radeon-Grafikeinheit, die schlicht die beste integrierte Lösung am Markt ist.

Der Prozessor-Part des 115 Euro teuren A8-3870K kann sich im Testfeld behaupten und bietet eine Leistung auf Augenhöhe mit dem Core i3-2100 oder FX-4100, ist aber sparsamer als der Bulldozer-Chip. Zwar ist das Feature-Set nicht topaktuell, dafür ist keine Plattform im Leerlauf sparsamer als ein Llano-System. Der A8-3870K lässt sich überdies via Multiplikator oder Referenztakt beschleunigen. In der Summe ist diese APU daher unser Spar-Tipp.

Der kleine A4-3400 ist zwar etwas langsamer als der Celeron G530, dafür aber technisch gleichauf und sogar etwas energieeffizienter. Die Leistung des Chips sowie des integrierten Radeon-HD-6410D-Chips reicht für aktuelle Spiele nur bei reduzierten Details, für HTPC-Besitzer führt jedoch kaum ein Weg am 55 Euro teuren A43-3400 vorbei. ❑

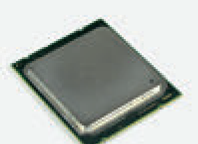
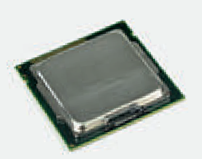
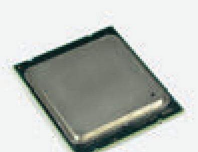
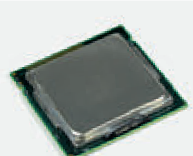
## FAZIT

**Marktübersicht: 25 Prozessoren**

In Sachen (Spiele-)Leistung und Energieeffizienz sind Intels aktuelle Sandy-Bridge-Chips kaum zu schlagen, im Bereich bis 200 Euro sind aber auch AMDs FX-8120 und FX-6100 eine Empfehlung wert. Im Bereich bis 100 Euro trumpfen vor allem die APUs auf, deren Grafikeinheit eine Klasse für sich ist, der Core i3-2100 ist dafür flott und sparsam. Die Zeit der Phenom II und Core 2 ist abgelaufen, wenngleich diese Chips immer noch ausreichen.

## PROZESSOREN

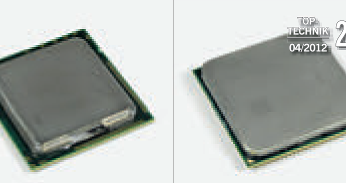
**Auszug aus Testtabelle mit 55 Wertungskriterien**

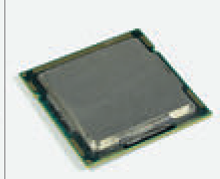
| |  |  |  |  |  |
|---|---|---|---|---|---|
| **Produkt** | **Intel Core i7-3960X** | **Intel Core i7-3930K** | **Intel Core i7-2700K** | **Intel Core i7-3820** | **Intel Core i5-2500K** |
| PCG-Preisvergleich | pcgames.de/preisvergleich/691076 | pcgames.de/preisvergleich/691075 | pcgames.de/preisvergleich/691079 | pcgames.de/preisvergleich/691077 | pcgames.de/preisvergleich/580328 |
| Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis | Ca. € 850,-/Mangelhaft | Ca. € 550,-/Ausreichend | Ca. € 300,-/Befriedigend | Ca. € 290,-/Befriedigend | Ca. € 180,-/Gut |
| Codename, Stepping | Sandy Bridge EP, C2 | Sandy Bridge EP, C2 | Sandy Bridge DT,D2 | Sandy Bridge EP, M1 | Sandy Bridge DT, D2 |
| Offizieller Sockel | LGA 2011 | LGA 2011 | LGA 1155 | LGA 2011 | LGA 1155 |
| Basistakt (Turbotakt) | 3,3 GHz (bis zu 3,9 GHz) | 3,2 GHz (bis zu 3,8 GHz) | 3,5 GHz (bis zu 3,9 GHz) | 3,6 GHz (bis zu 3,8 GHz) | 3,3 GHz (bis zu 3,7 GHz) |
| **Ausstattung (20 %)** | **2,15** | **2,45** | **1,75** | **2,40** | **1,95** |
| Grafikeinheit | Nicht vorhanden | Nicht vorhanden | HD Graphics 3000 | Nicht vorhanden | HD Graphics 3000 |
| L1-Cache (Daten/Befehle, je Kern/Modul) | 32 Kilobyte/32 Kilobyte, Trace | 32 Kilobyte/32 Kilobyte, Trace | 32 Kilobyte/32 Kilobyte, Trace | 32 Kilobyte/32 Kilobyte, Trace | 32 Kilobyte/32 Kilobyte, Trace |
| L2-Cache (je Kern/Modul) | 256 Kilobyte | 256 Kilobyte | 256 Kilobyte | 256 Kilobyte | 256 Kilobyte |
| L3-Cache (insgesamt) | 15 Megabyte | 12 Megabyte | 8 Megabyte | 10 Megabyte | 6 Megabyte |
| Stromsparfunktionen | Ja, inklusive Powergating (C6) | Ja, inklusive Powergating (C6) | Ja, inklusive Powergating (C6) | Ja, inklusive Powergating (C6) | Ja, inklusive Powergating (C6) |
| Befehlssatz-Erweiterungen | SSE bis 4.2, AVX, AES | SSE bis 4.2, AVX, AES | SSE bis 4.2, AVX, AES | SSE bis 4.2, AVX, AES | SSE bis 4.2, AVX, AES |
| 64-Bit-Fähigkeit, Virtualisierung | Vorhanden, vorhanden | Vorhanden, vorhanden | Vorhanden, vorhanden | Vorhanden, vorhanden | Vorhanden, vorhanden |
| SMT, IOMMU | Vorhanden, nicht vorhanden | Vorhanden, nicht vorhanden | Vorhanden, nicht vorhanden | Vorhanden, nicht vorhanden | Nicht vorhanden, nicht vorhanden |
| Sonstige Ausstattung | kein (!) Boxed-Kühler | kein (!) Boxed-Kühler | Kühler (Aluminium, Kupfer-Kern) | kein (!) Boxed-Kühler | Kühler (Aluminium, Kupfer-Kern) |
| **Eigenschaften (20 %)** | **1,85** | **1,85** | **2,43** | **2,30** | **2,43** |
| Anzahl CPU-Kerne/Module, Uncore-/L3-Takt | Sechs, wie Kerntakt | Sechs, wie Kerntakt | Vier, wie Kerntakt | Vier, wie Kerntakt | Vier, wie Kerntakt |
| Offener Multiplikator | Ja (bis Multi 57) | Ja (bis Multi 57) | Ja (bis Multi 57) | Ja (bis Multi 44) | Ja (bis Multi 57) |
| Übertaktung per Referenztakt? | Ja | Ja | Ja, stark eingeschränkt | Ja | Ja, stark eingeschränkt |
| Speicher-Unterstützung/-Kanäle | DDR3-1600, vier | DDR3-1600, vier | DDR3-1333, zwei | DDR3-1600, vier | DDR3-1333, zwei |
| ECC-Unterstützung, TDP laut Hersteller | Nicht vorhanden, 130 Watt | Nicht vorhanden, 130 Watt | Nicht vorhanden, 95 Watt | Nicht vorhanden, 130 Watt | Nicht vorhanden, 95 Watt |
| Integrierte PCI-Express-Lanes | 40 x PCI-Express 2.0 | 40 x PCI-Express 2.0 | 16 x PCI-Express 2.0 | 40 x PCI-Express 2.0 | 16 x PCI-Express 2.0 |
| Transistoren, Fertigungsverfahren, Die-Size | 2.270 Millionen, 32 nm, 435 mm² | 2.270 Millionen, 32 nm, 435 mm² | 1.160 Millionen, 32 nm, 216 mm² | 1.270 Millionen, 32 nm, 294 mm² | 1.160 Millionen, 32 nm, 216 mm² |
| **Leistung (60 %)** | **1,75** | **1,70** | **2,08** | **1,98** | **2,30** |
| Spieleleistung (normiert, lt. Index) | 100 Prozent | 98,3 Prozent | 95,2 Prozent | 98,5 Prozent | 90,2 Prozent |
| Anwendungsleistung (normiert, lt. Index) | 100 Prozent | 97,7 Prozent | 71,5 Prozent | 75,4 Prozent | 58,2 Prozent |
| Leistungsaufnahme Leerlauf/Last * | 45 Watt, 194 Watt | 45 Watt, 183 Watt | 42 Watt, 119 Watt | 43 Watt, 136 Watt | 42 Watt, 101 Watt |
| **FAZIT** | ⊕ Die schnellste CPU am Markt<br>⊕ Einfach übertaktbar, viel Cache<br>⊖ Keine Grafikeinheit, sehr teuer | ⊕ Extrem schnell<br>⊕ Sehr einfach übertaktbar<br>⊖ Keine Grafikeinheit | ⊕ Offener Multi, SMT, sparsam<br>⊕ Sehr flott trotz nur vier Kernen<br>⊕ Integrierte HD Graphics 3000 | ⊕ Schnell, alle Features an Board<br>⊕ Übertaktung per Multi oder BCLK<br>⊖ Keine Grafikeinheit | ⊕ Offener Multi, SMT, sparsam<br>⊕ Flott und bezahlbar, HD 3000<br>⊖ Kein SMT |
| | Wertung: **1,85** | Wertung: **1,88** | Wertung: **2,08** | Wertung: **2,13** | Wertung: **2,26** |

*Gesamtes System

## PROZESSOREN

**Auszug aus Testtabelle mit 55 Wertungskriterien**







| Produkt | Intel Core i7-990X | AMD FX-8120 | Intel Core i7-860 | AMD FX-8150 | AMD FX-6100 |
|---|---|---|---|---|---|
| PCGH-Preisvergleich | pcgames.de/preisvergleich/611961 | pcgames.de/preisvergleich/689394 | pcgames.de/preisvergleich/445043 | pcgames.de/preisvergleich/689396 | pcgames.de/preisvergleich/689390 |
| Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis | Ca. € 850,-/Mangelhaft | Ca. € 170,-/Befriedigend | Ca. € 240,-/Ausreichend | Ca. € 230,-/Ausreichend | Ca. € 125,-/Gut |
| Codename, Stepping | Gulftown, B1 | Zambezi (Bulldozer), B2 | Lynnfield, B1 | Zambezi (Bulldozer), B2 | Zambezi (Bulldozer), B2 |
| Offizieller Sockel | LGA 1366 | AM3+ (942 Kontakte) | LGA 1156 | AM3+ (942 Kontakte) | AM3+ (942 Kontakte) |
| Basistakt (Turbotakt) | 3,46 GHz (bis zu 3,6 GHz) | 3,1 GHz (bis zu 4,0 GHz) | 2,8 GHz (bis zu 3,46 GHz) | 3,6 GHz (bis zu 4,2 GHz) | 3,3 GHz (bis zu 3,9 GHz) |
| **Ausstattung (20 %)** | **2,60** | **2,30** | **2,70** | **2,30** | **2,40** |
| Grafikeinheit | Nicht vorhanden | Nicht vorhanden | Nicht vorhanden | Nicht vorhanden | Nicht vorhanden |
| L1-Cache (Daten/Befehle, je Kern/Modul) | 32 Kilobyte/32 Kilobyte | 16 Kilobyte/64 Kilobyte | 32 Kilobyte/32 Kilobyte | 16 Kilobyte/64 Kilobyte | 16 Kilobyte/64 Kilobyte |
| L2-Cache (je Kern/Modul) | 256 Kilobyte | 2.048 Kilobyte | 256 Kilobyte | 2.048 Kilobyte | 2.048 Kilobyte |
| L3-Cache (insgesamt) | 12 Megabyte | 8 Megabyte | 8 Megabyte | 8 Megabyte | 8 Megabyte |
| Stromsparfunktionen | Ja, inklusive Powergating (C6) | Ja, inklusive Powergating (C6) | Ja, inklusive Powergating (C6) | Ja, inklusive Powergating (C6) | Ja, inklusive Powergating (C6) |
| Befehlssatz-Erweiterungen | SSE bis 4.2, AES | SSE bis 4.2, AVX, AES, XOP, FMA4 | SSE bis 4.2 | SSE bis 4.2, AVX, AES, XOP, FMA4 | SSE bis 4.2, AVX, AES, XOP, FMA4 |
| 64-Bit-Fähigkeit, Virtualisierung | Vorhanden, vorhanden | Vorhanden, vorhanden | Vorhanden, vorhanden | Vorhanden, vorhanden | Vorhanden, vorhanden |
| SMT, IOMMU | Vorhanden, nicht vorhanden | Nicht vorhanden, vorhanden | Vorhanden, nicht vorhanden | Nicht vorhanden, vorhanden | Nicht vorhanden, vorhanden |
| Sonstige Ausstattung | Kühler (Tower, Kupferkern) | Kühler (Aluminium, Heatpipes) | Kühler (Aluminium, Kupfer-Kern) | Kühler (Aluminium, Heatpipes) | Kühler (Aluminium, Kupfer-Kern) |
| **Eigenschaften (20 %)** | **2,25** | **1,90** | **2,63** | **1,90** | **1,85** |
| Anzahl CPU-Kerne/Module, Uncore-/L3-Takt | Sechs, 2.133 MHz | Vier, 2.200 MHz | Vier, 2.400 MHz | Vier, 2.200 MHz | Drei, 2.000 MHz |
| Offener Multiplikator | Ja (bis Multi 57) | Ja (bis 31,5) | Nein | Ja (bis 31,5) | Ja (bis 31,5) |
| Übertaktung per Referenztakt? | Ja | Ja | Ja | Ja | Ja |
| Speicher-Unterstützung/-Kanäle | DDR3-1066, drei | DDR3-1866, zwei | DDR3-1333, zwei | DDR3-1866, zwei | DDR3-1866, zwei |
| ECC-Unterstützung, TDP laut Hersteller | Nicht vorhanden, 130 Watt | Vorhanden, 125 Watt | Nicht vorhanden, 95 Watt | Vorhanden, 125 Watt | Vorhanden, 95 Watt |
| Integrierte PCI-Express-Lanes | Nicht vorhanden | Nicht vorhanden | 16 x PCI-Express 2.0 | Nicht vorhanden | Nicht vorhanden |
| Transistoren, Fertigungsverfahren, Die-Size | 1.170 Millionen, 32 nm, 248 mm² | 1.200 Millionen, 32 nm, 315 mm² | 774 Millionen, 45 nm, 296 mm² | 1.200 Millionen, 32 nm, 315 mm² | 1.200 Millionen, 32 nm, 315 mm² |
| **Leistung (60 %)** | **2,50** | **3,20** | **2,85** | **3,25** | **3,38** |
| Spieleleistung (normiert, lt. Index) | 81,3 Prozent | 60,1 Prozent | 74,6 Prozent | 62,5 Prozent | 58,1 Prozent |
| Anwendungsleistung (normiert, lt. Index) | 84,4 Prozent | 53,7 Prozent | 50,3 Prozent | 62,0 Prozent | 45,2 Prozent |
| Leistungsaufnahme Leerlauf/Last * | 68 Watt, 177 Watt | 43 Watt, 143 Watt | 37 Watt, 116 Watt | 43 Watt, 194 Watt | 43 Watt, 138 Watt |
| **FAZIT** | + Immer noch rasend schnell<br>+ Triplechannel-Interface<br>− Stromhungrig, keine Grafik | + Technisch sehr stark<br>− Spiele-Performance nur mäßig<br>− Hohe Leistungsaufnahme | + Schnell und sparsam, SMT<br>− Keine integrierte Grafik<br>− Feature-Set nicht aktuell | + Technisch sehr stark<br>− Spiele-Performance nur mäßig<br>− Sehr hoher Stromverbrauch | + Viele Features, aber keine Grafik<br>+ Sparsam im Leerlauf<br>− Mäßige Energieeffizienz |
| | **Wertung: 2,47** | **Wertung: 2,76** | **Wertung: 2,78** | **Wertung: 2,79** | **Wertung: 2,88** |

*Gesamtes System

## PROZESSOREN

**Auszug aus Testtabelle mit 55 Wertungskriterien**

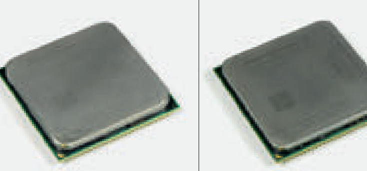
SPAR-TIPP 04/2012 2,90 (Intel Core i3-2100) — SPAR-TIPP 04/2012 3,01 (AMD A8-3870K)

| Produkt | Intel Core i5-760 | Intel Core i3-2100 | AMD A8-3870K | AMD FX-4100 | Intel Core i7-920 |
|---|---|---|---|---|---|
| PCG-Preisvergleich | pcgames.de/preisvergleich/546570 | pcgames.de/preisvergleich/580321 | pcgames.de/preisvergleich/557492 | pcgames.de/preisvergleich/689366 | pcgames.de/preisvergleich/366185 |
| Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis | Ca. € 180,-/Befriedigend | Ca. € 100,-/Gut | Ca. € 115,-/Gut | Ca. € 100,-/Gut | Ca. € 250,-/Ausreichend |
| Codename, Stepping | Lynnfield, B1 | Sandy Bridge DT, D2 | Llano, B0 | Zambezi (Bulldozer), B2 | Bloomfield, D0 |
| Offizieller Sockel | LGA 1156 | LGA 1155 | FM1 (905 Kontakte) | AM3+ (942 Kontakte) | LGA 1366 |
| Basistakt (Turbotakt) | 2,8 GHz (bis zu 3,33 GHz) | 3,1 GHz | 3,0 GHz | 3,6 GHz (bis zu 3,8 GHz) | 2,67 GHz (bis zu 2,93 GHz) |
| **Ausstattung (20 %)** | **2,85** | **2,90** | **2,70** | **2,50** | **2,80** |
| Grafikeinheit | Nicht vorhanden | HD Graphics 2000 | Radeon HD 6550D | Nicht vorhanden | Nicht vorhanden |
| L1-Cache (Daten/Befehle, je Kern/Modul) | 32 Kilobyte/32 Kilobyte | 32 Kilobyte/32 Kilobyte, Trace | 64 Kilobyte/64 Kilobyte | 16 Kilobyte/64 Kilobyte | 32 Kilobyte/32 Kilobyte |
| L2-Cache (je Kern/Modul) | 256 Kilobyte | 256 Kilobyte | 1.024 Kilobyte | 2.048 Kilobyte | 256 Kilobyte |
| L3-Cache (insgesamt) | 8 Megabyte | 3 Megabyte | Nicht vorhanden | 8 Megabyte | 8 Megabyte |
| Stromsparfunktionen | Ja, inklusive Powergating (C6) | Ja, inklusive Powergating (C6) | Ja, inklusive Powergating (C6) | Ja, inklusive Powergating (C6) | Ja, inklusive Powergating (C6) |
| Befehlssatz-Erweiterungen | SSE bis 4.2 | SSE bis 4.2, AVX | SSE bis 4a | SSE bis 4.2, AVX, AES, XOP, FMA4 | SSE bis 4.2 |
| 64-Bit-Fähigkeit, Virtualisierung | Vorhanden, vorhanden | Vorhanden, vorhanden | Vorhanden, vorhanden | Vorhanden, vorhanden | Vorhanden, vorhanden |
| SMT, IOMMU | Nicht vorhanden, nicht vorhanden | Vorhanden, nicht vorhanden | Nicht vorhanden, nicht vorhanden | Nicht vorhanden, vorhanden | Vorhanden, nicht vorhanden |
| Sonstige Ausstattung | Kühler (Aluminium, Kupfer-Kern) | Kühler (Aluminium, Kupfer-Kern) | Kühler (Aluminium, Kupfer-Kern) | Kühler (Aluminium, Kupfer-Kern) | Kühler (Aluminium, Kupfer-Kern) |
| **Eigenschaften (20 %)** | **2,68** | **2,68** | **2,35** | **2,00** | **2,70** |
| Anzahl CPU-Kerne/Module, Uncore-/L3-Takt | Vier, 2.133 MHz | Zwei, wie Kerntakt | Vier, nicht vorhanden | Zwei, 2.000 MHz | Vier, 2.133 MHz |
| Offener Multiplikator | Nein | Nein | Ja (bis) | Ja (bis 31,5) | Nein |
| Übertaktung per Referenztakt? | Ja | Ja, stark eingeschränkt | Ja | Ja | Ja |
| Speicher-Unterstützung/-Kanäle | DDR3-1333, zwei | DDR3-1333, zwei | DDR3-1866, zwei | DDR3-1866, zwei | DDR3-1066, drei |
| ECC-Unterstützung, TDP laut Hersteller | Nicht vorhanden, 95 Watt | Nicht vorhanden, 65 Watt | Nicht vorhanden, 100 Watt | Vorhanden, 95 Watt | Nicht vorhanden, 130 Watt |
| Integrierte PCI-Express-Lanes | 16 x PCI-Express 2.0 | 16 x PCI-Express 2.0 | Nicht vorhanden | Nicht vorhanden | Nicht vorhanden |
| Transistoren, Fertigungsverfahren, Die-Size | 774 Millionen, 45 nm, 296 mm² | 504 Millionen, 32 nm, 131 mm² | 1.450 Millionen, 32 nm, 228 mm² | 1.200 Millionen, 32 nm, 315 mm² | 731 Millionen, 45 nm, 263 mm² |
| **Leistung (60 %)** | **2,98** | **2,98** | **3,33** | **3,63** | **3,38** |
| Spieleleistung (normiert, lt. Index) | 72,0 Prozent | 70,4 Prozent | 61,8 Prozent | 56,2 Prozent | 72,0 Prozent |
| Anwendungsleistung (normiert, lt. Index) | 42,8 Prozent | 37,6 Prozent | 38,9 Prozent | 36,0 Prozent | 47,3 Prozent |
| Leistungsaufnahme Leerlauf/Last * | 36 Watt, 101 Watt | 42 Watt, 76 Watt | 38 Watt, 114 Watt | 43 Watt, 129 Watt | 67 Watt, 151 Watt |
| **FAZIT** | + Schnell und sparsam<br>− Keine integrierte Grafik<br>− Feature-Set, kein SMT | + Rasant und sehr sparsam, SMT<br>+ Hohe Spieleleistung<br>− Kaum übertaktbar, kein AES | + Beste Grafikeinheit am Markt<br>+ Extrem sparsam im Leerlauf<br>+ Offener Multi, Referenz-Takt-OC | + Sehr gutes Feature-Set<br>+ Genügend Leistung<br>− In Relation hoher Strombedarf | + Immer noch recht schnell<br>+ Triplechannel, gut übertaktbar<br>− Ziemlich energiefressend |
| | **Wertung: 2,89** | **Wertung: 2,90** | **Wertung: 3,01** | **Wertung: 3,08** | **Wertung: 3,13** |

*Gesamtes System

# PROZESSOREN

**Auszug aus Testtabelle mit 55 Wertungskriterien**






| Produkt | AMD Phen. II X4 960T BE | AMD Phen. II X6 1100T BE | AMD Phenom II X4 980 BE | Intel Pentium G860 | AMD Phenom II X6 1055T |
|---|---|---|---|---|---|
| PCG-Preisvergleich | pcgames.de/preisvergleich/519248 | pcgames.de/preisvergleich/590202 | pcgames.de/preisvergleich/636703 | pcgames.de/preisvergleich/677838 | pcgames.de/preisvergleich/517723 |
| Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis | Ca. € 100,-/Befriedigend | Ca. € 200,-/Ausreichend | Ca. € 150,-/Befriedigend | Ca. € 80,-/Gut | Ca. € 135,-/Befriedigend |
| Codename, Stepping | Zosma (Thuban-basiert), E0 | Thuban, E0 | Deneb, C3 | Sandy Bridge DT, D2 | Thuban, E0 |
| Offizieller Sockel | AM3 (941 Kontakte), AM3+ | AM3 (941 Kontakte), AM3+ | AM3 (941 Kontakte), AM3+ | LGA 1155 | AM3 (941 Kontakte), AM3+ |
| Basistakt (Turbotakt) | 3,0 GHz (bis zu 3,4 GHz) | 3,3 GHz (bis zu 3,7 GHz) | 3,7 GHz | 3,0 GHz | 2,8 GHz (bis zu 3,3 GHz) |
| **Ausstattung (20 %)** | **3,30** | **3,25** | **3,40** | **3,10** | **3,25** |
| Grafikeinheit | Nicht vorhanden | Nicht vorhanden | Nicht vorhanden | HD Graphics | Nicht vorhanden |
| L1-Cache (Daten/Befehle, je Kern/Modul) | 64 Kilobyte/64 Kilobyte | 64 Kilobyte/64 Kilobyte | 64 Kilobyte/64 Kilobyte | 32 Kilobyte/32 Kilobyte, Trace | 64 Kilobyte/64 Kilobyte |
| L2-Cache (je Kern/Modul) | 512 Kilobyte | 512 Kilobyte | 512 Kilobyte | 256 Kilobyte | 512 Kilobyte |
| L3-Cache (insgesamt) | 6 Megabyte | 6 Megabyte | 6 Megabyte | 3 Megabyte | 6 Megabyte |
| Stromsparfunktionen | Ja | Ja | Ja | Ja, inklusive Powergating (C6) | Ja |
| Befehlssatz-Erweiterungen | SSE bis 4.2 | SSE bis 4a | SSE bis 4a | SSE bis 4.2 | SSE bis 4a |
| 64-Bit-Fähigkeit, Virtualisierung | Vorhanden, vorhanden | Vorhanden, vorhanden | Vorhanden, vorhanden | Vorhanden, vorhanden | Vorhanden, vorhanden |
| SMT, IOMMU | Nicht vorhanden, nicht vorhanden | Nicht vorhanden, nicht vorhanden | Nicht vorhanden, nicht vorhanden | Nicht vorhanden, nicht vorhanden | Nicht vorhanden, nicht vorhanden |
| Sonstige Ausstattung | Kühler (Aluminium) | Kühler (Aluminium, Heatpipes) | Kühler (Aluminium, Heatpipes) | Kühler (Aluminium) | Kühler (Aluminium, Heatpipes) |
| **Eigenschaften (20 %)** | **2,20** | **2,20** | **2,35** | **2,68** | **2,50** |
| Anzahl CPU-Kerne/Module, Uncore-/L3-Takt | Vier, 2.000 MHz | Sechs, 2.000 MHz | Vier, 2.000 MHz | Zwei, wie Kerntakt | Sechs, 2.000 MHz |
| Offener Multiplikator | Ja (bis 31,5) | Ja (bis 31,5) | Ja (bis 31,5) | Nein | Nein |
| Übertaktung per Referenztakt? | Ja | Ja | Ja | Ja, stark eingeschränkt | Ja |
| Speicher-Unterstützung/-Kanäle | DDR3-1333, zwei | DDR3-1333, zwei | DDR3-1333, zwei | DDR3-1333, zwei | DDR3-1333, zwei |
| ECC-Unterstützung, TDP laut Hersteller | Nicht vorhanden, 95 Watt | Nicht vorhanden, 125 Watt | Nicht vorhanden, 125 Watt | Nicht vorhanden, 65 Watt | Nicht vorhanden, 125 Watt |
| Integrierte PCI-Express-Lanes | Nicht vorhanden | Nicht vorhanden | Nicht vorhanden | 16 x PCI-Express 2.0 | Nicht vorhanden |
| Transistoren, Fertigungsverfahren, Die-Size | 940 Millionen, 45 nm, 346 mm² | 940 Millionen, 45 nm, 346 mm² | 758 Millionen, 45 nm, 258 mm² | 504 Millionen, 32 nm, 131 mm² | 940 Millionen, 45 nm, 346 mm² |
| **Leistung (60 %)** | **3,40** | **3,48** | **3,40** | **3,40** | **3,58** |
| Spieleleistung (normiert, lt. Index) | 57,5 Prozent | 61,9 Prozent | 66,7 Prozent | 57,4 Prozent | 56,7 Prozent |
| Anwendungsleistung (normiert, lt. Index) | 39,0 Prozent | 56,5 Prozent | 46,1 Prozent | 32,1 Prozent | 48,9 Prozent |
| Leistungsaufnahme Leerlauf/Last * | 45 Watt, 123 Watt | 52 Watt, 190 Watt | 50 Watt, 160 Watt | 40 Watt, 70 Watt | 53 Watt, 167 Watt |
| **FAZIT** | + Leistung geht in Ordnung<br>+ Turbo-Funktion, offener Multi<br>– Technisch sichtlich veraltet | + Performance, offener Multi<br>– Stromverbrauch unter Last<br>– Kein aktuelles Feature-Set | + Schnellste Spiele-CPU von AMD<br>– Stromverbrauch unter Last<br>– Befehlssatz-Erweiterungen | + Sehr sparsam, HD Graphics<br>– Kaum übertaktbar, kein SMT<br>– AVX und AES gestrichen | + Sechs Kerne für Anwendungen<br>– Stromverbrauch unter Last<br>– Feature-Set, gelockter Multi |
| | Wertung: **3,14** | Wertung: **3,18** | Wertung: **3,19** | Wertung: **3,20** | Wertung: **3,30** |

*Gesamtes System

# PROZESSOREN

**Auszug aus Testtabelle mit 55 Wertungskriterien**







| Produkt | Intel Core 2 Quad Q9550 | Intel Celeron G530 | AMD A4-3400 | Intel Core 2 Duo E8400 | AMD Athlon II X3 450 |
|---|---|---|---|---|---|
| PCG-Preisvergleich | Nicht lieferbar | pcgames.de/preisvergleich/671507 | pcgames.de/preisvergleich/653212 | Nicht lieferbar | pcgames.de/preisvergleich/557492 |
| Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis | Keine Angabe | Ca. € 35,-/Sehr gut | Ca. € 55,-/Sehr gut | Keine Angabe | Ca. € 65,-/Befriedigend |
| Codename, Stepping | Yorkfield, E0 | Sandy Bridge DT, D2 | Llano, B0 | Wolfdale, E0 | Rana (Deneb-basiert), C3 |
| Offizieller Sockel | LGA 775 | LGA 1155 | FM1 (905 Kontakte) | LGA 775 | AM3 (941 Kontakte), AM3+ |
| Basistakt (Turbotakt) | 2,83 GHz | 2,4 GHz | 2,7 GHz | 3,00 GHz | 3,2 GHz |
| **Ausstattung (20 %)** | **3,35** | **3,15** | **2,90** | **3,45** | **3,65** |
| Grafikeinheit | Nicht vorhanden | HD Graphics | Radeon HD 6410D | Nicht vorhanden | Nicht vorhanden |
| L1-Cache (Daten/Befehle, je Kern/Modul) | 32 Kilobyte/32 Kilobyte | 32 Kilobyte/32 Kilobyte, Trace | 64 Kilobyte/64 Kilobyte | 32 Kilobyte/32 Kilobyte | 64 Kilobyte/64 Kilobyte |
| L2-Cache (je Kern/Modul) | 2 x 6.144 Kilobyte | 256 Kilobyte | 512 Kilobyte | 6.144 Kilobyte | 512 Kilobyte |
| L3-Cache (insgesamt) | Nicht vorhanden | 2 Megabyte | Nicht vorhanden | Nicht vorhanden | Nicht vorhanden |
| Stromsparfunktionen | Ja | Ja, inklusive Powergating (C6) | Ja, inklusive Powergating (C6) | Ja | Ja |
| Befehlssatz-Erweiterungen | SSE bis 4.1 | SSE bis 4.2 | SSE bis 4a | SSE bis 4.1 | SSE bis 4a |
| 64-Bit-Fähigkeit, Virtualisierung | Vorhanden, vorhanden | Vorhanden, vorhanden | Vorhanden, vorhanden | Vorhanden, vorhanden | Vorhanden, vorhanden |
| SMT, IOMMU | Nicht vorhanden, nicht vorhanden | Nicht vorhanden, nicht vorhanden | Nicht vorhanden, nicht vorhanden | Nicht vorhanden, nicht vorhanden | Nicht vorhanden, nicht vorhanden |
| Sonstige Ausstattung | Kühler (Aluminium, Kupfer-Kern) | Kühler (Aluminium) | Kühler (Aluminium) | Kühler (Aluminium, Kupfer-Kern) | Kühler (Aluminium) |
| **Eigenschaften (20 %)** | **2,65** | **2,73** | **2,60** | **2,60** | **2,55** |
| Anzahl CPU-Kerne/Module, Uncore-/L3-Takt | Vier, nicht vorhanden | Zwei, wie Kerntakt | Zwei, nicht vorhanden | Zwei, nicht vorhanden | Drei, nicht vorhanden |
| Offener Multiplikator | Nein | Nein | Nein | Nein | Nein |
| Übertaktung per Referenztakt? | Ja | Ja, stark eingeschränkt | Ja | Ja | Ja |
| Speicher-Unterstützung/-Kanäle | DDR3-1333/DDR2-800 **, zwei | DDR3-1066, zwei | DDR3-1866, zwei | DDR3-1333/DDR2-800 **, zwei | DDR3-1333, zwei |
| ECC-Unterstützung, TDP laut Hersteller | Nicht vorhanden, 95 Watt | Nicht vorhanden, 65 Watt | Nicht vorhanden, 65 Watt | Nicht vorhanden, 65 Watt | Nicht vorhanden, 95 Watt |
| Integrierte PCI-Express-Lanes | Nicht vorhanden | 16 x PCI-Express 2.0 | Nicht vorhanden | Nicht vorhanden | Nicht vorhanden |
| Transistoren, Fertigungsverfahren, Die-Size | 2 x 410 Millionen, 45 nm, 2 x 107 mm² | 504 Millionen, 32 nm, 131 mm² | 1.450 Millionen, 32 nm, 228 mm² | 410 Millionen, 45 nm, 107 mm² | 300 Millionen, 45 nm, 169 mm² |
| **Leistung (60 %)** | **3,53** | **3,70** | **3,90** | **3,80** | **3,93** |
| Spieleleistung (normiert, lt. Index) | 57,6 Prozent | 44,9 Prozent | 36,3 Prozent | 44,1 Prozent | 37,5 Prozent |
| Anwendungsleistung (normiert, lt. Index) | 37,4 Prozent | 25,7 Prozent | 22,5 Prozent | 25,8 Prozent | 31,8 Prozent |
| Leistungsaufnahme Leerlauf/Last * | 45 Watt, 108 Watt | 40 Watt, 68 Watt | 35 Watt, 73 Watt | 45 Watt, 83 Watt | 45 Watt, 107 Watt |
| **FAZIT** | + Befriedigende Performance<br>+ Übertaktbar, kein Stromfresser<br>– Feature-Set, keine Grafik | + Extrem sparsam, HD Graphics<br>– Feature-Set arg gestutzt<br>– Lahm trotz SNB-Architektur | + Gute Grafikeinheit, übertaktbar<br>+ Sehr geringer Stromverbrauch<br>– Langsamste CPU im Testfeld | + Übertaktbar, sparsam<br>– Nur zwei Kerne, Feature-Set<br>– Je nach Chipsatz nur DDR2 | + Übertaktbar, drei Kerne<br>– Langsam, kein L3-Cache<br>– Kein aktuelles Feature-Set |
| | Wertung: **3,32** | Wertung: **3,40** | Wertung: **3,44** | Wertung: **3,49** | Wertung: **3,60** |

*Gesamtes System **Mit DDR2-800 getestet

# HD 7800 im Test

Von: Carsten Spille/Raffael Vötter

Wir prüfen, ob AMDs neue Mittelklasse-Karten eine Aufrüstoption für Spieler sind.



Mit der Radeon HD 7870 GHz-Edition (Pitcairn XT) und Radeon HD 7850 (Pitcairn Pro) möchte AMD nicht nur HD-5800-Besitzer zum Aufrüsten bewegen. Die beiden Grafikkarten platzieren sich gemäß ihrer Namensgebung zwischen der HD 7900 und HD 7700 und sollen für 349 USD (HD 7870) respektive 249 USD (HD 7850) über die Ladentheke gehen. Ob die Leistung der beiden Karten diesen Preis rechtfertigt, klärt unser Test.

## TECHNISCHE SPEZIFIKATIONEN

DX11.1, PCI Express 3.0 und GCN-Architektur: Die Merkmale der Radeon HD 7870/7850 entsprechen denen der anderen „Southern Islands"-Grafikkarten. Die Ausführungsgeschwindigkeit hingegen ist eine neue: Pitcairn XT, der Vollausbau des neuesten AMD-Grafikchips, verfügt über 20 sogenannte Compute Units, die grundlegenden Bauelemente von AMDs Graphics-Core-Next-Architektur. Damit arbeiten 1.280 Shader-ALUs und 80 TMUs sowie 32 ROPs an der Entstehung des Bildes. Während die als „GHz-Edition" bezeichnete HD 7870 1.000 MHz Chiptakt auszeichnet, wurde die HD 7850 mit dem Codenamen Pitcairn Pro leicht beschnitten und bringt es nur auf 860 MHz bei 1.024 ALUs, 64 TMUs, aber nach wie vor 32 ROPs. Das Speicherinterface ist bei beiden Grafikkarten 256 Datenbahnen breit und wird von jeweils 2 Gigabyte GDDR5-Speicher mit 2.400 MHz Takt versorgt.

## STROMVERBRAUCH + LEISTUNG

Die Kühlung beider Karten erledigt ein 70-Millimeter-Radialgebläse in Verbindung mit einem von drei Heatpipes durchzogenen Lamellenblock. Die Temperaturen bleiben unter Spielelast bei 67 bzw. 66 °C, aber der Lüfter dreht auf 30 Prozent und 3,1 Sone auf. Die Leistungsaufnahme im Leerlauf beträgt 11 respektive 10 Watt (0,8 Sone) und erreicht in Spielen 114 bzw. 98 Watt – beide Karten benötigen über 1,2 Volt.

In puncto Spieleleistung geht die absolute Performance im Bereich der HD-6900-Reihe vollkommen in Ordnung und genügt auch für ein Spielvergnügen mit einer Full-HD-Auflösung und Bildverbesserern – deren Qualität sich wie bei allen bisherigen HD-7000ern in der Oberklasse befindet. ❑

## DRAGON AGE (DX11): PITCAIRN SCHWACH

**„Kirkwall, Hightown": 1.920 x 1.080, 4x MSAA/16:1 AF, maximale Details**

| Grafikkarte | Min. | Ø Fps |
|---|---|---|
| Geforce GTX 570 1,25G | 43 | 51,4 (+37 %) |
| Radeon HD 6970 2G | 41 | 46,4 (+24 %) |
| Radeon HD 7950 3G | 39 | 44,6 (+19 %) |
| Radeon HD 6950 2G | 36 | 40,7 (+9 %) |
| Radeon HD 7870 2G | 31 | 37,5 (Basis) |
| Radeon HD 7850 2G | 25 | 29,1 (-22 %) |

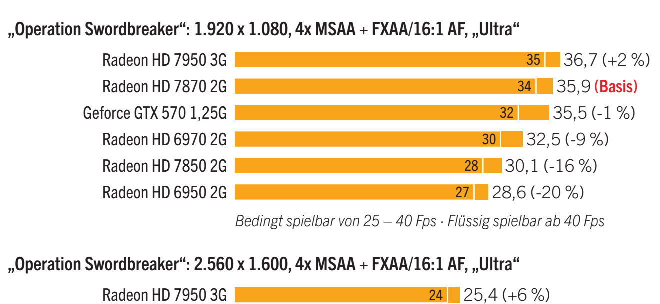
**„Kirkwall, Hightown": 2.560 x 1.600, 4x MSAA/16:1 AF, maximale Details**

| Grafikkarte | Min. | Ø Fps |
|---|---|---|
| Radeon HD 6970 2G | 26 | 28,1 (+18 %) |
| Radeon HD 7950 3G | 25 | 27,7 (+16 %) |
| Geforce GTX 570 1,25G | 23 | 27,7 (+16 %) |
| Radeon HD 6950 2G | 23 | 24,9 (+5 %) |
| Radeon HD 7870 2G | 21 | 23,8 (Basis) |
| Radeon HD 7850 2G | 15 | 18,0 (-24 %) |

**System:** Core i7-2600K @ 4,5 GHz, P67, 2 x 2 Gigabyte DDR3-1600; Windows 7 x64 SP1, GF 295.73 (HQ), Cat. 8.96 (HQ) **Bemerkungen:** Verglichen mit einigen anderen Spielen performt Pitcairn hier schwach – wir vermuten, dass der Treiber noch etwas Reifezeit benötigt.



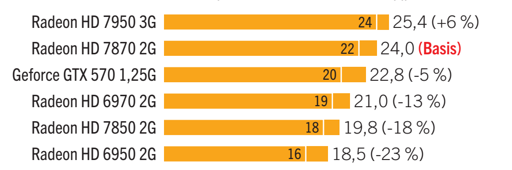

## BATTLEFIELD 3 (DX11): HD 7870 KNAPP HINTER 7950



**„Operation Swordbreaker": 1.920 x 1.080, 4x MSAA + FXAA/16:1 AF, „Ultra"**

| Grafikkarte | Min. | Ø Fps |
|---|---|---|
| Radeon HD 7950 3G | 35 | 36,7 (+2 %) |
| Radeon HD 7870 2G | 34 | 35,9 (Basis) |
| Geforce GTX 570 1,25G | 32 | 35,5 (-1 %) |
| Radeon HD 6970 2G | 30 | 32,5 (-9 %) |
| Radeon HD 7850 2G | 28 | 30,1 (-16 %) |
| Radeon HD 6950 2G | 27 | 28,6 (-20 %) |

*Bedingt spielbar von 25 – 40 Fps · Flüssig spielbar ab 40 Fps*



**„Operation Swordbreaker": 2.560 x 1.600, 4x MSAA + FXAA/16:1 AF, „Ultra"**

| Grafikkarte | Min. | Ø Fps |
|---|---|---|
| Radeon HD 7950 3G | 24 | 25,4 (+6 %) |
| Radeon HD 7870 2G | 22 | 24,0 (Basis) |
| Geforce GTX 570 1,25G | 20 | 22,8 (-5 %) |
| Radeon HD 6970 2G | 19 | 21,0 (-13 %) |
| Radeon HD 7850 2G | 18 | 19,8 (-18 %) |
| Radeon HD 6950 2G | 16 | 18,5 (-23 %) |

**System:** Core i7-2600K @ 4,5 GHz, P67, 2 x 2 Gigabyte DDR3-1600; Windows 7 x64 SP1, GF 295.73 (HQ), Cat. 8.96 (HQ) **Bemerkungen: Battlefield 3** schmeckt der neuen AMD-GPU: Die HD 7950 (mehr Rechenwerke, weniger Takt) kann sich nur knapp von der 7870 absetzen.

Min. Ø Fps
▶ Besser

## CRYSIS 2 (DX11, TESSELLATION, HIGH-RES-TEXTUREN)

**„Lebender Toter": 1.920 x 1.080, Ingame-AA/16:1 AF, maximale Details**

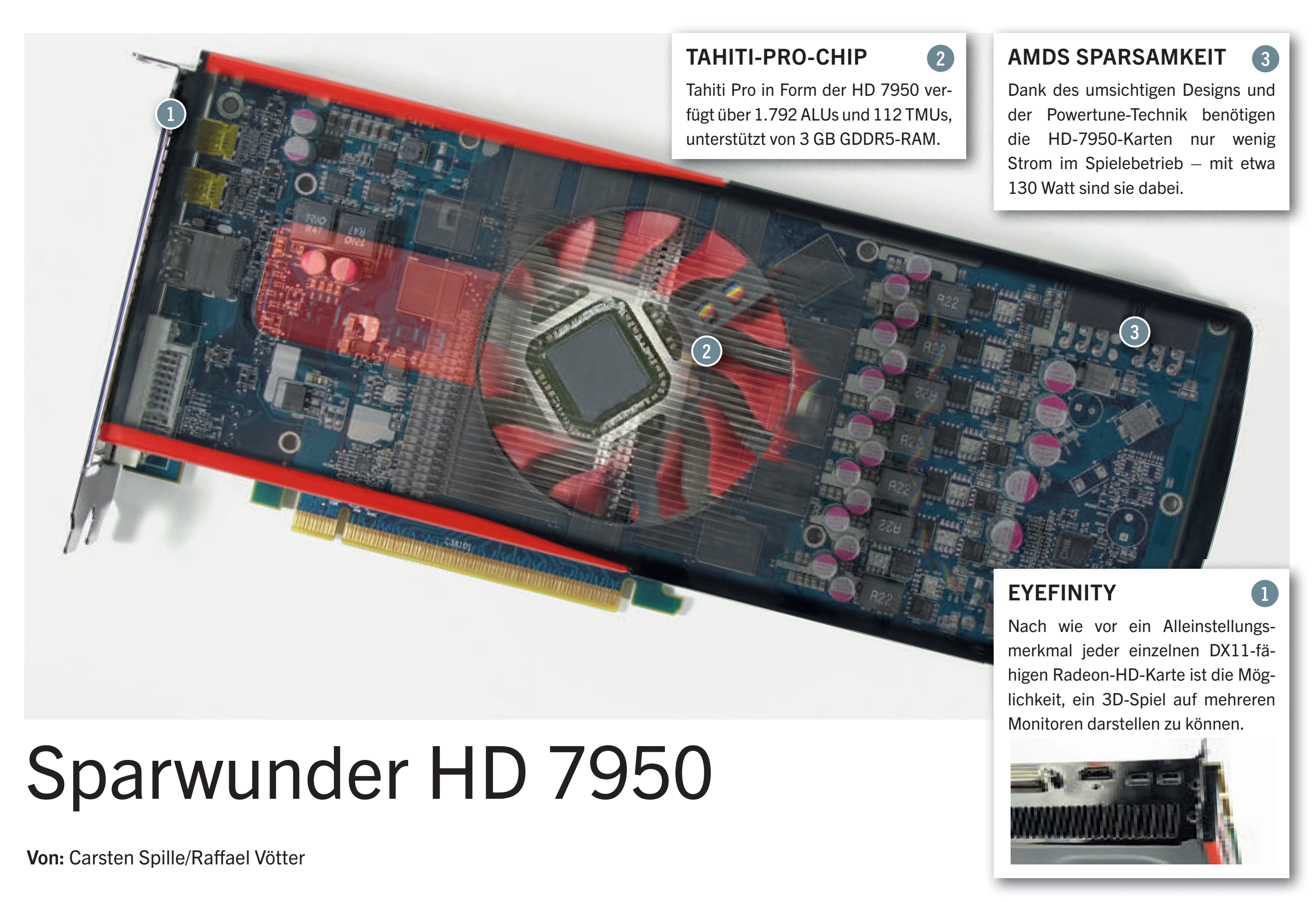
| Grafikkarte | Min. | Ø Fps |
|---|---|---|
| Radeon HD 7950 3G | 38 | 43,5 (+12 %) |
| Radeon HD 7870 2G | 35 | 39,0 (Basis) |
| Geforce GTX 570 1,25G | 31 | 36,2 (-7 %) |
| Radeon HD 6970 2G | 29 | 33,1 (-15 %) |
| Radeon HD 7850 2G | 28 | 32,4 (-17 %) |
| Radeon HD 6950 2G | 27 | 29,9 (-23 %) |

**„Lebender Toter": 1.920 x 1.080, Ingame-AA/16:1 AF, maximale Details**

| Grafikkarte | Min. | Ø Fps |
|---|---|---|
| Radeon HD 7950 3G | 22 | 25,8 (+19 %) |
| Radeon HD 7870 2G | 19 | 21,6 (Basis) |
| Geforce GTX 570 1,25G | 16 | 19,2 (-11 %) |
| Radeon HD 6970 2G | 17 | 18,8 (-13 %) |
| Radeon HD 7850 2G | 16 | 18,3 (-15 %) |
| Radeon HD 6950 2G | 14 | 16,5 (-24 %) |

**System:** Core i7-2600K @ 4,5 GHz, P67, 2 x 2 Gigabyte DDR3-1600; Windows 7 x64 SP1, GF 295.73 (HQ), Cat. 8.96 (HQ) **Bemerkungen:** In **Crysis 2** erreicht die HD 7870 fast das Niveau der Geforce GTX 580. Die „kleine" HD 7850 scheitert knapp an der HD 6970.

Min. Ø Fps
▶ Besser



**TAHITI-PRO-CHIP** 2
Tahiti Pro in Form der HD 7950 verfügt über 1.792 ALUs und 112 TMUs, unterstützt von 3 GB GDDR5-RAM.

**AMDS SPARSAMKEIT** 3
Dank des umsichtigen Designs und der Powertune-Technik benötigen die HD-7950-Karten nur wenig Strom im Spielebetrieb – mit etwa 130 Watt sind sie dabei.

**EYEFINITY** 1
Nach wie vor ein Alleinstellungsmerkmal jeder einzelnen DX11-fähigen Radeon-HD-Karte ist die Möglichkeit, ein 3D-Spiel auf mehreren Monitoren darstellen zu können.

# Sparwunder HD 7950

**Von:** Carsten Spille/Raffael Vötter

Ein Preis-Leistungs-Wunder hätten sich viele von der HD 7950, der Sparversion der HD 7970, erhofft. Günstig ist die HD 7950 zwar nicht, aber dafür sparsam und schnell.

Die Radeon HD 7950 bietet AMD entsprechend ihrer Leistungsfähigkeit zu Preisen an, die mit knapp 400 Euro nur wenig unter denen einer Geforce GTX 580 liegen – dem erklärten Gegner von AMDs aktuell zweitschnellster Karte. Wir schicken die Karte durch unseren Testparcours und prüfen nicht nur praxisnah und unter Verwendung aktueller Treiber die Spieleleistung, sondern erläutern auch, wie es um die Lautstärke und Leistungsaufnahme bestellt ist.

## REFERENZDESIGN IM TEST

Unser Testmuster der Radeon HD 7950 ist im AMD-Referenzdesign gefertigt, das von nahezu allen AMD-Partnern als günstige Version der HD 7950 angeboten wird. Die Karte ist mit 267 Millimeter Gesamtlänge nicht nur gut einen Zentimeter kürzer als die HD 7970, dank der stark vereinfachten Kühlung ohne separate Bodenplatte oder gewichtigen Kupferblock wiegt sie mit 612 Gramm nahezu 400 Gramm weniger als die 7970. Die Kühlung der sparsamen Karte wird von einem 75 Millimeter durchmessenden, im Bereich des Grafikchips montierten Axiallüfter gewährleistet. Dieser schaufelt Frischluft auf ein Bündel Aluminium-Lamellen, die auf einem Vapor-Chamber-Kühler, also einer Art flächiger Heatpipe, aufgelötet sind.

Die Lautheit des Lüfters kann nur außerhalb von 3D-Spielen und fordernden GPU-Compute-Anwendungen überzeugen. Im Leerlauf sowie bei der Blu-ray-Wiedergabe und im Multi-Monitor-Desktopbetrieb (auch mit unterschiedlichen Bildschirmen) bleibt die Lautheit bei angenehmen 0,5 Sone. 3D-Spiele nötigen dem Quirl jedoch eine Geräuschentwicklung von knapp über 5 Sone ab. Reserven sind beim Lüfter allerdings durchaus noch vorhanden – die Drehzahl für die ermittelte Lautstärke wurde bei 56 Prozent Drehstärke des PWM-gesteuerten Gebläses erreicht. Insgesamt merkt man diesem Design an, dass eine günstige Fertigung im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit stand.

## HD 7950 ALIAS TAHITI PRO

Traditionell bringen AMD und Nvidia im Sinne der Gewinnmaximierung hochkomplexe Chips mit ein paar deaktivierten Einheiten und weniger Takt, dafür aber zu günstigeren Preisen auf den Markt – so auch die HD 7950 mit dem Tahiti-Pro-Chip. Gegenüber dem Vollausbau (XT, HD 7970) sind 128 der 2.048 Shadereinheiten und entsprechend 16 der 128 Texture Mapping Units (kurz TMUs) deaktiviert – übrig bleiben also noch 1.792 und 112 der jeweiligen Einheiten. In Sachen Arbeitstakt muss der Interessent ab Werk 125 MHz weniger Chip- und eine 250 MHz geringere Speicherfrequenz in Kauf nehmen. Insgesamt ist die nominelle Grafikchipleistung der HD 7950 damit rund ein Viertel niedriger als bei der HD 7970, die Übertragungsrate des Speichers hingegen nur 10 Prozent. Ansonsten erwarten Sie alle Merkmale der großen Schwester, unter anderem die hohe Bildqualität samt Supersample-Antialiasing in DX9, 10 und 11 (Beta), Unterstützung für Direct X 11.1, ein (abwärtskompatibler) PCI-Express-3.0-Anschluss sowie die komplett überarbeitete GCN-Architektur. Das Kürzel steht für Graphics Core Next und stellt, wie der Name andeutet, die Basis für AMDs künftige Grafiklösungen. Besonders die Eignung für GPU-Compute-Anwendungen hat durch die Überarbeitung gewonnen, aber auch die Tessellationsleistung wurde abermals verbessert, sodass die Tahiti-Chips nun bis zu einem Unterteilungsfaktor von circa 13 auf Augenhöhe mit Nvidias Geforce-Karten (und zum Teil darüber) liegen – erst bei noch höheren Tessellationsstufen werden starke Einbußen spürbar.

## SPARKARTE HD 7950

Die per Powertune (AMD-Technik im Treiber und Chip der HD 6900-/7900-Reihe zur Begrenzug der Leistungsaufnahme) regelbare

## LAUTHEIT UND LEISTUNGSAUFNAHME

| | HD 7950* | HD 7950** | HD 7970*** | HD 6970 | GTX 580 |
|---|---|---|---|---|---|
| **Lautstärke** | | | | | |
| Leerlauf | 0,5 Sone | 0,7 Sone | 0,7 Sone | 0,5 Sone | 0,8 Sone |
| Zweischirmbetrieb (untersch. Monitore) | 0,5 Sone | 0,7 Sone | 0,7 Sone | 2,2 Sone | 0,8 Sone |
| Blu-ray-Wiedergabe | 0,5 Sone | 1,1 Sone | 0,9 Sone | 1,9 Sone | 0,8 Sone |
| **Battlefield: Bad Company 2** (DX11) | 5,1 Sone | 3,6 Sone | 5,9 Sone | 4,8 Sone | 3,4 Sone |
| | **HD 7950*** | **HD 7950**** | **HD 7970***** | **HD 6970** | **GTX 580** |
| **Leistungsaufnahme** | | | | | |
| Leerlauf | 17 Watt | 16 Watt | 22 Watt | 22 Watt | 32 Watt |
| Zweischirmbetrieb (untersch. Monitore) | 46 Watt | 67 Watt | 44 Watt | 74 Watt | 91 Watt |
| Blu-ray-Wiedergabe | 52 Watt | 56 Watt | 51 Watt | 74 Watt | 42 Watt |
| **Battlefield: Bad Company 2** (DX11) | 131 Watt | 141 Watt | 195 Watt | 186 Watt | 221 Watt |

Bei allen Karten gilt die Standardeinstellung für Powertune und Power Containment.
* Nicht erhältliche Referenzkarte von AMD ** Referenzdesign mit Axiallüfter
*** Mittelwert von uns getesteter Retail-Referenzkarten, AMD-Muster weicht deutlich ab



Die 3 Gigabyte GDDR5-Speicher werden zwar vom Kühlblock überdeckt, eine sinnvolle Wärmeübertragung findet mangels Kontakt jedoch nicht statt.

maximale Leistungsaufnahme der gesamten Grafikkarte soll bei 200 anstelle von 250 Watt der HD 7970 liegen. In der Praxis liegen die Serienmodelle der HD 7950 sehr weit unter diesem Wert, wie die Messergebnisse in der Tabelle rechts belegen.

Da Powertune sehr zuverlässig Hochlast erzeugende Anwendungen erkennt, haben wir auf den Abdruck der Messwerte für das Furmark-basierte PCG-VGA-Tool verzichtet – hier läuft die Karte im Schnitt mit nur noch drei Vierteln ihrer eigentlichen Taktfrequenz, was die Aussage für einen „Volllast"-Test ad absurdum führen würde. Die aktuelle Karte mit Axiallüfter wie auch die meisten anderen Partnermodelle bleiben dank des Powertune-Eingriffs im Lasttest im Bereich von sehr guten 130 Watt, lediglich unsere (alte) „Referenzkarte" von AMD sprengt diesen Rahmen mit rund 165 Watt deutlich und auch in Spielen verbraucht sie circa 15 Watt mehr.

### GCN-POTENZIAL

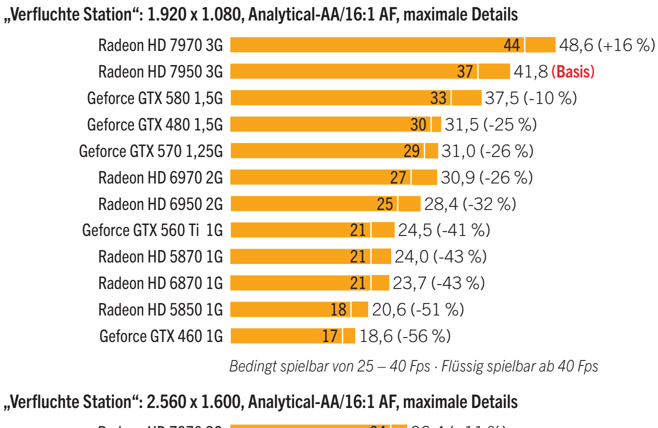
Die neue Graphics-Core-Next-Architektur in den Chips der Radeon HD 7900 steht noch ganz am Anfang und trotz prinzipiell geringerer Abhängigkeit von speziellen Optimierungsstrategien im Treiber müssen AMDs Programmierer mit den Chips erst noch richtig warm werden. So brachte der für diesen Test verwendete Catalyst-Treiber mit der Versionsnummer 8.921.2 RC11 vom 20. Januar gleich einen ordentlichen Performanceschub in manchen Spielen. In unserem Testparcours war vor allem **Battlefield: Bad Company 2** hiervon betroffen, das auf der HD 7970 um 10 bis 14 Prozent zulegte. Da auch für den Nachfolger, **Battlefield 3**, bereits ein Bremsklotz identifiziert worden ist, gehen wir von noch weiteren Steigerungen im Laufe der Zeit aus.

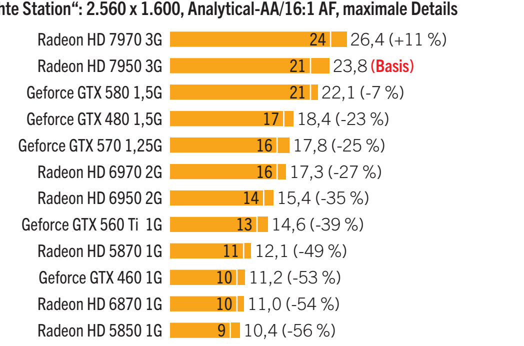
Auch im Bereich GPU-Compute zeigen sich die Fähigkeiten der neuen Architektur. Im Raytracing-Benchmark Luxmark 2.0 kann die HD-7900-Reihe glänzen. In der komplexen „Room"-Szene liegt schon die günstigere HD 7950 um über 80 Prozent vor der HD 6970 und mehr als 45 Prozent vor der ähnlich teuren Geforce GTX 580 mit aktuellem Open-CL-1.1-Treiber.

### LEISTUNGSBETRACHTUNG

Wir lassen die Radeon HD 7950 gegen elf weitere, schnelle Grafik-

## METRO 2033 (DX11): NVIDIA AUF ABSTAND




**System:** Core i7-2600K @ 4,5 GHz, P67, 2 x 2 Gigabyte DDR3-1600; Windows 7 x64 SP1, GF 290.36 (HQ), Cat. 8.921.2 RC11 (HQ) **Bemerkungen:** Die HD 7950 liegt mit Standardtakt auf Platz 2 – die Nvidia-Konkurrenz wird mit 7 bis 10 Prozent geschlagen.

Min. | Ø Fps ▶ Besser

## MASS EFFECT 2 (DX9): RADEON-DOMINANZ

**„Aeia, Hugo Gernsback": 1.920 x 1.080, 4x SSAA/16:1 AF (Treiber), maximale Details**

| Grafikkarte | Min. | Ø Fps |
|---|---|---|
| Radeon HD 7970 3G | 63 | 73,7 (+19 %) |
| Radeon HD 7950 3G | 53 | 62,1 (Basis) |
| Radeon HD 6970 2G | 50 | 59,9 (-4 %) |
| Radeon HD 5870 1G | 45 | 53,1 (-14 %) |
| Radeon HD 6950 2G | 44 | 52,0 (-16 %) |
| Geforce GTX 580 1,5G | 40 | 47,9 (-23 %) |
| Radeon HD 6870 1G | 37 | 43,8 (-29 %) |
| Radeon HD 5850 1G | 36 | 43,3 (-30 %) |
| Geforce GTX 570 1,25G | 34 | 40,9 (-34 %) |
| Geforce GTX 560 Ti 1G | 31 | 36,6 (-41 %) |
| Geforce GTX 460 1G | 22 | 27,1 (-56 %) |
| Geforce GTX 260-216 | 8 | 10,2 (-84 %) |

*Bedingt spielbar von 25 – 40 Fps · Flüssig spielbar ab 40 Fps*

**„Aeia, Hugo Gernsback": 2.560 x 1.600, 4x SSAA/16:1 AF (Treiber), maximale Details**

| Grafikkarte | Min. | Ø Fps |
|---|---|---|
| Radeon HD 7970 3G | 37 | 45,4 (+19 %) |
| Radeon HD 7950 3G | 32 | 38,3 (Basis) |
| Radeon HD 6970 2G | 29 | 36,0 (-6 %) |
| Radeon HD 5870 1G | 26 | 31,8 (-17 %) |
| Radeon HD 6950 2G | 25 | 31,4 (-18 %) |
| Geforce GTX 580 1,5G | 24 | 27,9 (-27 %) |
| Radeon HD 5850 1G | 21 | 26,0 (-32 %) |
| Radeon HD 6870 1G | 21 | 26,0 (-32 %) |
| Geforce GTX 570 1,25G | 20 | 23,7 (-38 %) |
| Geforce GTX 560 Ti 1G | 18 | 20,9 (-45 %) |
| Geforce GTX 460 1G | 12 | 15,0 (-61 %) |
| Geforce GTX 260-216 | 4 | 6,0 (-84 %) |

*Bedingt spielbar von 25 – 40 Fps · Flüssig spielbar ab 40 Fps*

**System:** Core i7-2600K @ 4,5 GHz, P67, 2 x 2 Gigabyte DDR3-1600; Windows 7 x64 SP1, GF 290.36 (HQ), Cat. 8.921.2 RC11 (HQ) **Bemerkungen:** Supersample-Antialiasing ist hier mit Min.-Fps oberhalb des Geforce-Durchschnitts eine Bastion für die Radeon-Karten.

Min. | Ø Fps ▶ Besser

beschleuniger antreten – in den DX11-Spielen natürlich aus der DX11-Generation, für unsere DX9-Fraktion haben wir noch auf die Geforce GTX 260-216 zurückgegriffen. Falls Sie die Geforce GTX 580 mit 3 Gigabyte als Gegenspieler für HD 7970 oder HD 7950 vermissen: In unseren Standard-Tests bringt der zusätzliche Speicher keinen Vorteil, die reinen Benchmarkwerte sind daher mit denen der GTX 580 und 1,5 Gigabyte Speicher nahezu identisch.

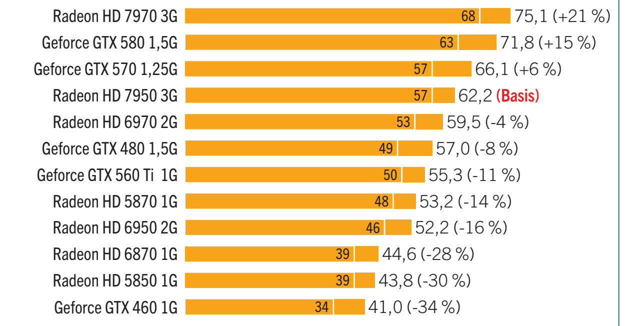
Die Leistungsfähigkeit der Radeon HD 7950 ist insgesamt auf demselben hohen Niveau der GTX 580, dem Nvidia-Flaggschiff mit einem Grafikchip. Die für rund 500 Euro zu habende HD 7970 kann die HD 7950 in allen fünf Testspielen schlagen. Aus diesem Grund ist der aktuelle Preis von rund 400 Euro für die HD 7950 angemessen, wenngleich die Referenz-Kühllösung eher auf eine Karte im Bereich von 250 Euro schließen ließe – hier springen jedoch bereits die Platinen-Partner in die Bresche und bieten eine Fülle an empfehlenswerten Alternativen an. Viele dieser Karten zeichnen sich außerdem durch erhöhte Taktraten von zumeist 900/2.500 bis 2.750 MHz für Grafikchip und Videospeicher aus. Damit wird die GTX 580 im Mittel klar geschlagen, wobei es selbstverständlich Ausreißer sowohl zugunsten als auch zu ungunsten der Radeon gibt. Da die HD-7900-Karten besser mit dem Takt als mit der Anzahl der Funktionseinheiten skalieren, sind die übertakteten HD-7950-Modelle der großen Schwester (bei Standardtakt) dicht auf den Fersen – im Grafikkarten-Testparcours von PC Games kommen sie bei gleichem Takt auf knapp 95 Prozent heran. Ein von AMD gesetztes Taktlimit für werksübertaktete HD 7950er liegt daher nahe. ❑

## FAZIT

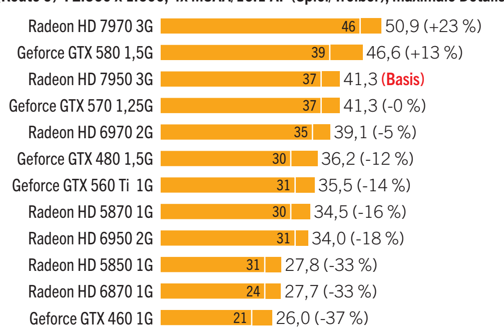
**Radeon HD 7950**
AMDs HD 7950 ist in fast jeder Hinsicht gelungen – die Partner-Kühldesigns machen dieses Fazit möglich, auch wenn das Referenzdesign unnötig laut ist. Die umfangreiche Ausstattung – nicht zuletzt Eyefinity – und die hohe Spiele-Performance sowie der konkurrenzlos niedrige Stromverbrauch machen den hohen Einstandspreis weitgehend wett.

## DIRT 3 (DX11): GEFORCE-GARDE GUT IM RENNEN

**„Smelter (Route 9)": 1.920 x 1.080, 4x MSAA/16:1 AF (Spiel/Treiber), maximale Details**




**„Smelter (Route 9)": 2.560 x 1.600, 4x MSAA/16:1 AF (Spiel/Treiber), maximale Details**



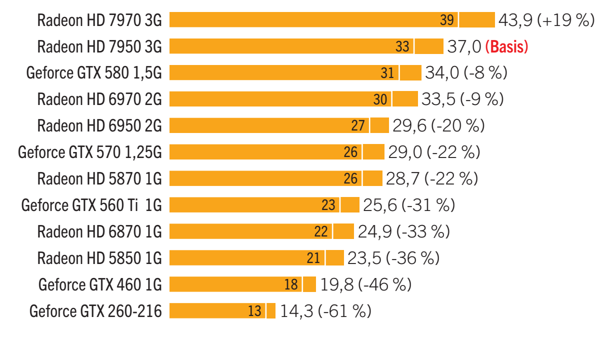

*Bedingt spielbar von 40 – 60 Fps · Flüssig spielbar ab 60 Fps*

**System:** Core i7-2600K @ 4,5 GHz, P67, 2 x 2 Gigabyte DDR3-1600; Windows 7 x64 SP1, GF 290.36 (HQ), Cat. 8.921.2 RC11 (HQ) **Bemerkungen:** Obwohl **Dirt 3** ein AMD-gesponserter Gaming-Evolved-Titel ist, liegt er den Radeons nur unterdurchschnittlich gut.

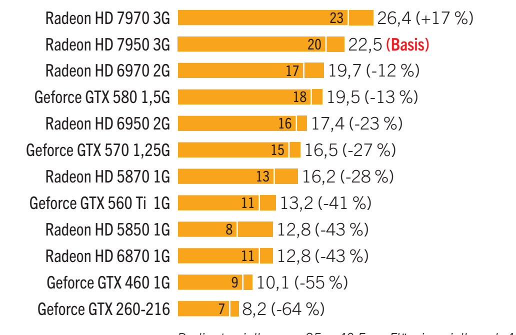
Min. Ø Fps
▶ Besser

## CRYSIS WARHEAD (DX10): FLÜSSIGER DENN JE!

**„From Hell's Heart": 1.920 x 1.080, 4x MSAA/16:1 AF (Treiber), maximale Details**




**„From Hell's Heart": 2.560 x 1.600, 4x MSAA/16:1 AF (Treiber), maximale Details**



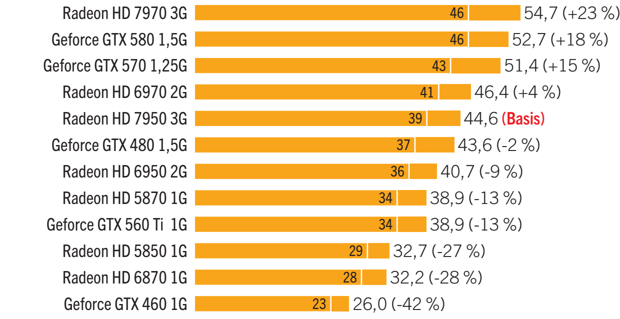

*Bedingt spielbar von 25 – 40 Fps · Flüssig spielbar ab 40 Fps*

**System:** Core i7-2600K @ 4,5 GHz, P67, 2 x 2 Gigabyte DDR3-1600; Windows 7 x64 SP1, GF 290.36 (HQ), Cat. 8.921.2 RC11 (HQ) **Bemerkungen: Crysis** und **Warhead** liegen den Radeons seit jeher, die HD-7900er-Karten legen die Messlatte nochmals höher.

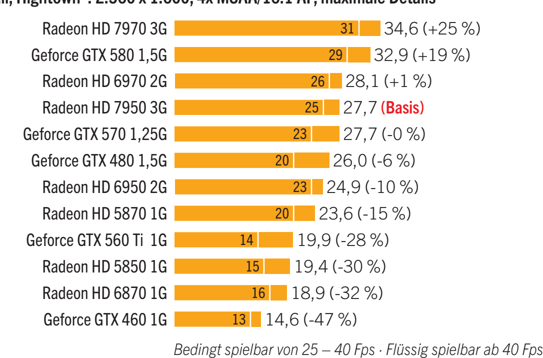
Min. Ø Fps
▶ Besser

## DRAGON AGE (DX11): HD 7950 HINTER HD 6970

**„Kirkwall, Hightown": 1.920 x 1.080, 4x MSAA/16:1 AF, maximale Details**




**„Kirkwall, Hightown": 2.560 x 1.600, 4x MSAA/16:1 AF, maximale Details**




*Bedingt spielbar von 25 – 40 Fps · Flüssig spielbar ab 40 Fps*

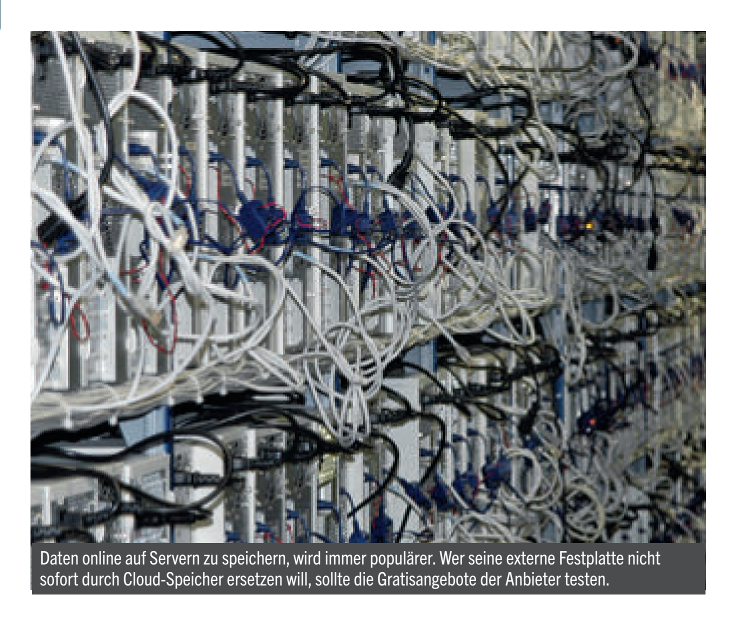
**System:** Core i7-2600K @ 4,5 GHz, P67, 2 x 2 Gigabyte DDR3-1600; Windows 7 x64 SP1, GF 290.36 (HQ), Cat. 8.921.2 RC11 (HQ) **Bemerkungen:** In **Dragon Age 2** wird die HD 7950 von der Geforce GTX 580 geschlagen und konkurriert eher mit der GTX 570.



# Onlinespeicher vs. externe Festplatte

**Von:** Christian Gögelein

Cloud Computing boomt und beinahe wöchentlich erscheinen neue Anbieter, Dienste und Abomodelle. Kann die Cloud schon eine externe Festplatte ersetzen?


Daten online auf Servern zu speichern, wird immer populärer. Wer seine externe Festplatte nicht sofort durch Cloud-Speicher ersetzen will, sollte die Gratisangebote der Anbieter testen.


Mit Hilfsprogrammen wie dem Sdexplorer lässt sich Cloud-Speicherplatz in den Explorer einbinden. Die abgebildeten Thumbnails gibt es aber nur in der Pro-Version.

Bild: cloudstorageexplorer.com

## ÜBERSICHT: CLOUD-SPEICHERKOSTEN*

| Anbieter | 200 Gigabyte | 500 Gigabyte | 1.000 Gigabyte |
|---|---|---|---|
| Amazon | Ca. 151 Euro | Ca. 379 Euro | Ca. 758 Euro |
| Dropbox | Nur bis 100 GByte | Nicht verfügbar | Ca. 602 Euro** |
| Hidrive (Strato) | Nicht verfügbar | Ab ca. 213 Euro | Ca. 599 Euro |
| Spideroak | Ca. 151 Euro | Ca. 379 Euro | Ca. 758 Euro |
| Sugarsync | Ca. 189 Euro | Ca. 303 Euro | Nicht verfügbar |
| Syncplicity | Ca. 409 Euro | Ca. 409 Euro | Ca. 409 Euro |
| Wuala | Ca. 200 Euro | Ca. 399 Euro | Ca. 649 Euro |
| Zumodrive | Ca. 345 Euro | Ca. 727 Euro | Nicht verfügbar |

* Kosten pro Jahr (bei Dollarkursen: Umrechnung von 1,32 USD/Euro) **Businessangebot

Die Angebote klingen verlockend: 25 Gigabyte gratis bieten die einen, bis zu 500 Gigabyte (gegen eine geringe Gebühr) die anderen. Was leisten Onlinespeicher heute? Und braucht man überhaupt noch externe Festplatten? Diese Fragen wollen wir auf den nächsten zwei Seiten beantworten.

### WIE VIEL SPEICHERPLATZ?

Der wohl augenscheinlichste Vorteil einer „echten" externen Festplatte ist der üppige Speicherplatz. Für weniger als 100 Euro gibt es ein bis zwei Terabyte. Verstecken müssen sich die Anbieter von Webfestplatten aber nicht. Die Menge, die gratis genutzt werden kann, wird stetig größer. So verschenkte Dropbox im Februar bis zu 5 Gigabyte an Beta-Tester. Wer sich immer noch mit 2 Gigabyte begnügt, sollte schnell das „Upload-Feature" testen und so automatisch in den Genuss von mehr Speicherplatz kommen (http://forums.dropbox.com/forum.php?id=1). Konkurrenzanbieter wie Sugarsync, Spideroak oder Ubuntu One bieten meist 5 bis 10 Gigabyte gratis an.

Mehrere Konten lassen sich mit Gladinet unter einer Oberfläche ansprechen, sodass Sie einen Teil Ihrer Daten recht komfortabel ins Web auslagern können. Nutzen Sie dabei gezielt die Stärken der Anbieter; Dropbox ist wegen seiner Team- und Backup-Funktionen beispielsweise perfekt für die Zusammenarbeit mit Freunden oder Kollegen geeignet, Elephantdrive und Spideroak beherrschen auch eine Verschlüsselung und sind daher für sensible Daten optimal.

### SPEICHERPLATZ ERWEITERN

Mehr Gratis-Speicherplatz gibt es unter anderem bei Microsoft oder Box.net; hier sind bis zu 25 Gigabyte kostenlos verfügbar. Adrive (www.adrive.com) bietet gegen Werbeeinblendungen sogar 50 Gigabyte gratis. Mit Spannung wird Googles Cloud-Lösung erwartet. Der Launch einer entsprechenden Plattform steht nach Angaben mehrerer US-amerikanischer Onlinemedien unmittelbar bevor. Den Berichten zufolge soll der Dienst schlicht „Drive" heißen und sehr nahe an Dropbox herankommen. Vermutlich wird es also einige Funktionen geben, welche die Zusammenarbeit über das Internet erleichtern. Laut Gerüchten sollen hier ebenfalls mindestens 25 Gigabyte gratis nutzbar sein.

### AMAZON UND HIDRIVE

Wer zwei Cloud-Anbieter simultan nutzt, also beispielsweise die Dienste von Microsoft und Box.net, kommt bereits auf 50 Gigabyte. Das sollte für die wichtigsten persönlichen Dokumente und zumindest für einen Teil der Foto- oder Musiksammlung reichen. Für Mails bietet Google bereits jetzt 25 Gigabyte Speicher, die man mit dem Tool Gmaildrive (www.viksoe.dk/code/gmail.htm) auch für andere Zwecke nutzen kann. Ähnlich arbeitet der Sdexplorer (www.cloud-storageexplorer.com), mit dem sich der Microsoft-Skydrive-Speicherplatz als Laufwerk in den Explorer einbinden lässt.

Wenn Sie mehr Speicherplatz benötigen, müssen Sie Geld ausgeben und zu einem Abo-Modell greifen. Größere Datenmengen können beispielsweise bei Amazon im Web gelagert werden. Das „Amazon Clouddrive" bietet bis zu 1 Terabyte, was jährlich etwas mehr als 700 Euro kostet. Strato stellt für seinen Hi-Drive-Speicher maximal 500 Gigabyte bereit, der zwischen 210 (bei zweijähriger Bindung) und 300 Euro (halbjährige Bindung) kostet. Vergleichen Sie die Tarife der Anbieter genau; manchmal ist Anbieter A bei 250 Gigabyte noch teurer als Anbieter B, bei 500 Gigabyte jedoch billiger.

### EINSCHRÄNKUNGEN

Das genaue Hinsehen lohnt sich nicht nur bei den Preisen. Wer seine Daten einer Online-Festplatte an-

vertraut, sollte das Kleingedruckte im Vertrag gut lesen. Vor allem bei sensiblen Daten sollten Sie vorher klären, wer bei einem etwaigen Verlust der Daten haftet und was passiert, wenn der Dienst einmal nicht verfügbar ist oder gar pleitegeht. Viele Anbieter lagern die Daten zudem außerhalb der EU, manchmal auch in Indien oder China, wo gänzlich andere Richtlinien und Bestimmungen gelten. Mitunter können die Inhalte also problemlos von Behörden oder Konkurrenten eingesehen werden. Dagegen kann man sich mit einer Verschlüsselungssoftware wie Truecrypt zwar absichern, verstößt damit unter Umständen aber gegen die Vertragsbedingungen.

## EIGENE CLOUD-SOFTWARE

Wirklich sicher ist nur, wer seine Daten nicht aus der Hand gibt. In den vergangenen Monaten und Jahren sind einige Programme und Projekte entstanden, die es dem Anwender ermöglichen, eine eigene „Cloud" aufzusetzen. Dabei gibt es grundsätzlich zwei Ansatzpunkte. Bei der einen Lösung wird ein (Privat-)PC zum Server umfunktioniert, bei der anderen wird „echter" Web-Speicherplatz benötigt.

Während man also für die erste Variante einen Energiespar- bzw. Mini-PC aufsetzen muss, braucht man im zweiten Fall ein Webspace-Paket, das die Installation von MySQL-Datenbanken und eigenen Php-Skripten erlaubt. Die Preise liegen in diesem Fall bei circa 20 bis 40 Euro pro Monat für etwa 50 bis 100 Gigabyte Speicherplatz. Als Software bietet sich für Variante 1 ein Client wie Aero FS (aerofs.com) oder Bdrive (www.bdrive.com) an. Für die Weblösung stehen Owncloud (www.owncloud.org) oder Sparkleshare (sparkleshare.org) bereit.

## NAS ALS CLOUD-SERVER

Einige der populären NAS-Speicher bieten ebenfalls Cloud-Funktionen. Erwähnenswert ist dabei vor allem die neue DSM-4-Software von NAS-Hersteller Synology, die erstmals einen Dropbox-ähnlichen Client mitbringt. Damit ist es theoretisch möglich, alle Daten des NAS (Network Attached Storage) auf verschiedenen Rechnern synchron zu halten – theoretisch deswegen, weil das Ganze noch im Beta-Stadium ist und einige Beschränkungen existieren. Beispielsweise darf eine Datei maximal 100 Megabyte groß sein. Dennoch ist die Technik spannend und schon bald dürften die Konkurrenten nachziehen.

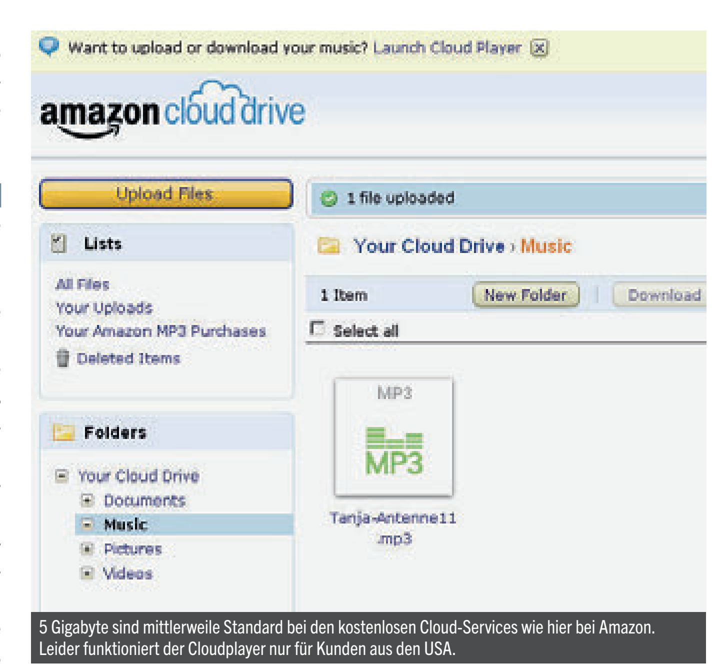
## UPLOAD-BREMSE

Der wohl schwerwiegendste Bremsklotz beim aktuellen Trend zur persönlichen Cloud ist jedoch nicht die Software, sondern die magere Uploadrate bei gängigen DSL-Tarifen. Wer nicht gerade eine VDSL-50-Leitung und aufwärts sein Eigen nennt, muss bei größeren Dateien viel Geduld aufbringen. Daneben gibt es auch eine handfeste Größenbeschränkung. Da die Provider in der Regel nach 24 Stunden eine Zwangstrennung vornehmen, darf eine einzelne Datei bei DSL 16000 mit 1.024 Kilobyte Upload maximal 11 Gigabyte groß sein – mehr lässt sich in 24 Stunden schlicht nicht übertragen. Dies ist aber nur ein theoretischer Wert; weil ein Teil der Bandbreite für die Dateiprüfung und gegebenenfalls für die Verschlüsselung verloren geht, dürfte die reale Grenze weit niedriger liegen. Bei kleineren Tarifen, etwa DSL 2000 ist unter Umständen schon bei einem Gigabyte oder weniger Schluss.

## EXTERNE FESTPLATTE VS. CLOUD-SPEICHER

Kann ein Cloud-Speicher eine Festplatte ersetzen? Die Antwort lautet: zum Teil. Ein Online-Speicher ist immer dann perfekt, wenn viele kleinere Dateien synchron gehalten werden sollen, etwa Office-Dokumente, Programmierprojekte oder lokale Test-Webserver. Die Grenzen der aktuellen Cloud-Lösungen zeigen sich naturgemäß bei großen Datenmengen. Wer viele Filme sein Eigen nennt oder Tausende Fotos in 10-Megapixel-Qualität verwalten will, kommt nur schwer ohne lokalen Datenspeicher aus.

Der beste Kompromiss ist dann ein NAS-Laufwerk, das wenig Energie aufnimmt und die Daten weltweit verfügbar macht – wenn auch ohne Synchronisation. Zu Hause kann man so mit voller Gigabit-Performance arbeiten und ist praktisch nur durch die Festplattengeschwindigkeit limitiert – meist ist die Transferrate sogar höher als bei einer externen USB-Festplatte. Unterwegs hat man im Notfall immer noch Zugriff auf die Daten, der bei größeren Dateien aber nur mit begrenzter Geschwindigkeit erfolgen kann. ❑



5 Gigabyte sind mittlerweile Standard bei den kostenlosen Cloud-Services wie hier bei Amazon. Leider funktioniert der Cloudplayer nur für Kunden aus den USA.


Synologys jüngste Management-Software (im Bild der Desktop) bringt einen Dropbox-ähnlichen Client mit, der unter Windows läuft.

Bild: Synology

## CLOUD-ANBIETER (AUSWAHL) IM VERGLEICH

| | Amazon | Microsoft | Dropbox | Spideroak |
|---|---|---|---|---|
| Web | www.amazon.com/clouddrive/ | www.windowslive.de/skydrive/ | www.getdropbox.com | www.spideroak.com |
| Gratis-Speicherplatz | 5 GByte | 25 GByte | 2 (bis 8 GByte ausbaubar) | 2 GByte (bis 50 GByte ausbaubar) |
| Verschlüsselung ab Werk möglich | Nein | Nein | Nein | Ja |
| Client für Windows | Nein | Dritthersteller | Ja | Ja |
| Client für Linux | Nein | Nein | Ja | Ja |
| Client für Mac | Nein | Nein | Ja | Ja |
| Bandbreiten-beschränkung | Nein | Nein | Nein | Nein |
| Dateigrößen-beschränkung | 2 GiB | 100 MByte | 300 MByte via Web, sonst keine | Nein |
| Besonderheiten | Musikplayer (nur in USA) | Dokumente können direkt im Browser bearbeitet werden | Smartphone-Client | Keine |

# ROSSIS RUMPELKAMMER




## RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Es war im Jahr 1989, ich war noch schlank, hatte viele Haare und mein Amiga funktionierte ausgezeichnet, als mir etwas auffiel, dessen wahre Bedeutung sich mir erst viel später erschließen sollte."

**Alles begann damit, dass ich Sim City installierte. Über den Inhalt des Spiels, das jedem bekannt sein dürfte, der die letzten Jahre auf unserem Planeten verbracht hat, werde ich kein weiteres Wort verlieren. Dieses Spiel begleitete mich in verschiedenen Versionen und auf unterschiedlichen Geräten all die Jahre lang. Selbst auf meinem iPad feierte es fröhliche Urständ und wurde Jahr für Jahr ein wenig anspruchsvoller. 2013 soll es ja wieder für meinen PC kommen – noch besser, noch ausgereifter. Was liegt da näher, als an die buddhistische Regel der Wiedergeburt (punarbhava) zu denken? Sim City wird so lange sterben und wiedergeboren werden, bis es seine wahre Bestimmung erreicht hat und gleichsam perfekt und makellos ins ewige Nirwana eingehen kann – wann immer das auch sein mag. Über das Aussehen und den Inhalt dieser finalen Version kann ich natürlich nur spekulieren.**

**Aber es geht auch anders.**

**Es war 1991, als Duke Nukem in unser Universum eintrat. Von Anfang an stand der Duke jedoch unter keinem guten Stern: haarsträubende Story, krass überzogenes Auftreten, gewaltverherrlichend, Alkohol und Bier genauso zugetan wie den reichlich vorhandenen, halb nackten Frauen. Auch er sollte sich durch eine Wiedergeburt reinigen. Doch wen wundert es, dass der Duke sich während seiner aktiven Jahre kein sonderlich gutes Karma erwerben konnte? Und wie Buddha es einst formulierte, versank er darum sehr, sehr lange im Anatta (pali), dem Nicht-Selbst. Es brauchte volle 14 Jahre Entwicklungszeit, ehe der Duke wieder seine Chance bekommen sollte. Doch was hat er in dieser Zeit gelernt? Er ist nach wie vor der Alte geblieben, nur die Zeiten haben sich geändert. Das mag man durchaus sympathisch finden, doch sein Karma blieb dabei unverändert und so wird es ein Typ wie der Duke wohl niemals schaffen, dem ewigen Kreislauf der Wiedergeburten entgehen zu können. Spätestens jetzt fiel es mir wie Schuppen vor den Augen und ich erkannte die wahren Zusammenhänge. Allenthalben schlossen sich Spieleschmieden zusammen, um uns allen buddhistische Weisheiten zu veranschaulichen. Natürlich ist man dort nur um unser Seelenheil bemüht – schnöder Mammon steht da keinesfalls im Vordergrund. Beispiele gibt es hierfür mehr, als ich aufzählen kann.**

**Ebenfalls verdient gemacht haben sich die Jungs vom Kloster Valve. Sie entwickelten die Meditationshilfe Steam. Was will uns Steam vermitteln? Trachte nicht nach irdischen Besitztümern. Deinen wahren Besitz wirst du niemals mit Händen fassen können.**

**Ein geradezu kosmisches Erlebnis hatte ich mit einer Art Gebetsmühle (Xbox 360) und dem Spiel Dark Souls. Hier lernte ich, dass der Tod ständig anwesend ist, immer wieder unvermutet zuschlägt und ich in dieser meiner Daseinsform unperfekt bin und nicht gewinnen kann.**

**Nach drei Jahren iPad reifte in mir sogar die tief empfundene Erkenntnis, dass ich als Individuum nichts zähle. Alles, was zählt, ist die große, allumfassende Gemeinschaft.**

**Zur geistigen Reinigung werde ich mich darum für ein paar Tage in mein Zimmer zurückziehen – gewissermaßen meine moderne Version des Bodhibaumes –, jeglicher Nahrungsaufnahme entsagen, mich der Welt verweigern und meditieren. Hare Diablo (an dieser Stelle bitte selbst noch kurz das Geräusch eines Tamburins imitieren)!**

## Dies und das

Kommt ihr alle aus dem Raum?

*Hallo PC Games Redaktion,*

*hier mal einige Fragen, die nicht schon x-mal gestellt worden sind: Gefällt euch Fürth als Arbeitsort sehr gut oder würdet ihr euch vielleicht sogar wünschen, mal mit dem Magazin umzuziehen? Kommt ihr alle aus dem Raum oder seid ihr sogar für die PC Games umgezogen? Hattet ihr mal Praktikanten, die der Arbeit eines Redakteurs nicht gewachsen waren und hingeschmissen haben? Oder welche, die ihr „rausgeworfen" habt? Seid ihr bei einer Zockpartie mal so ausgerastet, dass etwas zu Bruch ging oder gar jemand verletzt wurde? Ein Bekannter von mir ist mal so wütend geworden, dass er völlig außer sich seinen Xbox360-Controller in seinen 42"-HDTV geworfen hat. Garantieanspruch gab's darauf natürlich nicht.*

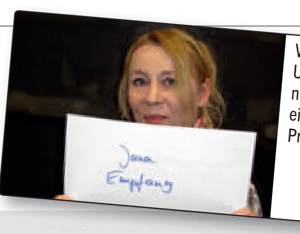
*In diesem Sinne: PEACE! Mike*

So schlimm ist Fürth gar nicht und einige Kollegen wohnen sogar freiwillig da. Ich persönlich finde, dass Fürth einen ganz entscheidenden Vorteil hat: Es liegt nahe bei Nürnberg. Natürlich ist es nicht so, dass hier nur „Einheimische" beschäftigt sind. Etliche Kollegen sind aus anderen Bundesländern hierher gezogen und konnten nur mühsam an die fränkische Küche gewöhnt werden.

Da wir unsere Praktikanten sorgsam auswählen, kommt es eigentlich nicht vor, dass das Praktikum vorzeitig abgebrochen wird. Zudem behandeln wir unsere Praktikanten meistens gut und selbst ich gebe mir Mühe, ihnen größtenteils freundlich gegenüberzutreten, was allerdings auch einige schon so verwirrt hat, dass sie glaubten, ich wäre immer freundlich.

## WER BIN ICH?

**Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?**




Vormonat: Unsere Jana konnte niemand richtig einordnen und der Preis bleibt im Pott.



Wenn Sie die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

## E-MAIL & POST-ADRESSE

**rr@pcgames.de**

**Anschrift:** Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Auch bei uns ist das Spielen mit viel Herzblut verbunden und gelegentliche hysterische Schreie, Triumphgeheul oder derbe Flüche sind an der Tagesordnung. Aufgrund dieser Flüche sind die Redaktionsräumlichkeiten sicherheitshalber für Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren gesperrt. Angebissene Tastaturen sind nichts Ungewöhnliches und ich habe auch schon zertretene Mäuse (die mit Kabel – nicht die mit Schwänzchen) gefunden. Richtige Ausraster kommen allerdings nicht vor – außer bei mir, und auch nur dann, wenn ich meine Steuererklärung machen muss.

# Kündigung

Ich will ihnen noch eine Chance

*hallo*

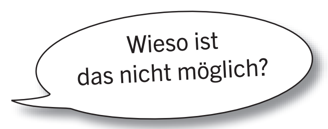
*ich habe ihnen am freitag meine kündigung von abo geschcikt und noch immer keine schriftliche bestätigung bekommen ich möchte sie warnen ich habe auf den brief groß einschreiben geschrieben die post kann also nachprüfen ob der brief angekommen ist, ich will ihnen daher noch eine chance geben mir zu bestätigen dass sie meine kündigung erhalten haben*

*dennis*

Sehr geehrter Herr Dennis,

ich möchte Sie keinesfalls belehren (obgleich ein wenig Belehrung bezüglich Ihres Schreibstils durchaus nicht unangebracht wäre), aber wenn Sie auf einem Brief das Wort „Einschreiben“ vermerken, bedeutet dies noch lange nicht, dass der Brief auch als Einschreiben verschickt wurde. Hierfür ist eine gesonderte Behandlung seitens des Zustellers nötig, welche auch zusätzliche Kosten verursacht. Wenn Sie auf den Umschlag „Eilsendung“ schreiben, wird er auch normal zugestellt und nicht sofort mit dem Hubschrauber abgegeben. Als hilfreich hätte es sich erweisen können, wenn Sie mir noch zusätzlich ein paar Details mitgeteilt hätten. Haben Sie das „Einschreiben“ an die Adresse des Verlages geschickt oder direkt an unsere Aboabteilung? Das mag Ihnen nun als Haarspalterei erscheinen, würde aber nicht unwesentlich zur Klärung beitragen.

# Kündigung Reload




*hallo*

*weiss die adresse nicht mehr hab die halt los geschickt aber wieso ist das nicht möglich briefe brauchen einen tag hätte also schon zwei tage später ne antwort bekommen müssen wenn ich mich nicht verechnet habe oder*

*Dennis*

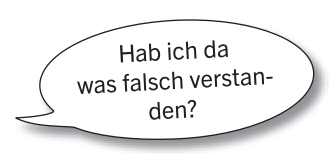
Sehr geehrter Herr Dennis,

wenn Ihnen nach so kurzer Zeit Details Ihres Handelns nicht mehr in Erinnerung sind, müssen Sie sich keineswegs genieren. Dies geht vielen Menschen so und sollte mit den richtigen Medikamenten auch behandelbar sein. Als Übergangslösung würde ich einen schlichten Stift und ein Notizbuch empfehlen.

Ihre Fähigkeiten bezüglich Kopfrechnen (Sie haben doch im Kopf gerechnet, oder?) sind allerdings über jeden Zweifel erhaben. Ein Kompliment, das ich Ihrem Realitätsinn leider nicht machen kann. Ihrer Rechtschreibung übrigens auch nicht – aber das nur am Rande. Theoretisch wäre es durchaus möglich, dass Ihr „Einschreiben“ innerhalb eines Tages zugestellt wird. Aber theoretisch wäre auch Raumfahrt mit annähernder Lichtgeschwindigkeit möglich.

Was Ihrer Aufmerksamkeit jedoch zur Gänze entgangen ist, ist die simple Tatsache, dass mich Ihre erste E-Mail am Montagmorgen und Ihre zweite am Abend des gleichen Tages erreichte. Wie Sie ja selbst, dank Ihrer mathematischen Begabung wissen, liegen zwischen Freitag und Montag tatsächlich zwei Tage. Allerdings nicht unbedingt diese Art Tage, die umgangssprachlich „Werktage“ genannt werden, und zudem kommt dem Sonntag eine gesonderte Bedeutung zu, da er in unseren Breiten allgemein ein Feiertag ist. Da ich eh schon zu weit aushole, würde ich Sie bitten, die Bedeutung des Wortes zu googeln. Natürlich gibt es Berufsgruppen, die auch sonntags arbeiten: Polizisten, Pfleger, Ärzte, Kellner, Köche, Taxifahrer, Trickbetrüger – um nur einige zu nennen. Angestellte unserer Aboabteilung gehören aber unverschämterweise nicht dazu. Ich würde Sie daher bitten, angesichts der dargestellten Sachlage Ihre Rechenweise noch einmal zu überprüfen und gelegentlich auch mal ein gutes Buch zu lesen.

# Schiffsbruch erlitten




*Hallo RR!*

*Im Beitrag zu „Take on Helicopters“ beschreibt der freie Autor Benedikt Plass-Fleßenkämper die Missionen der Flugsimulation, in der es u.a. Transportflüge mit untergeschnallten Gütern und punktgenauen Landungen auf Hochhäusern zu meistern gilt. Nachdenklich wurde ich bei der Missionsbeschreibung „Schiffsbrüche retten“. Wie soll ich mir das denn vorstellen? Flieg ich da einen Arzt mit dem Hubschrauber hin, der das Schiff schient und eingipst oder hab ich da was falsch verstanden? Sollten allerdings Schiffsbrüchige gemeint gewesen sein, dann schlag ich den Kollegen gleich mal für die Rubrik „Horn des Monats“ vor.*

*Mit freundlichen Grüßen, UR*

Eigentlich wäre dergleichen früher ja ein Fall für den „Fehler des Monats“ gewesen, den ich jedoch eingestellt habe, weil er nicht nur mir schon buchstäblich zum Hals heraushing. Für den „Horn des Monats“ taugt so ein kleiner Lapsus, wie der von Benedikt auch nicht, da es sich nur um einen simplen Rechtschreibfehler handelt, wie er jedem unterlaufen kann. Insofern sollte man auch nicht unbedingt mit dem Finger darauf deuten und sich darüber lustig machen. Apropos lustig (tut mir leid, Benedikt, aber ich kann einfach nicht anders) – ich finde die Vorstellung, einen Schiffbruch zu retten, ausgesprochen unterhaltsam, obwohl (oder weil?) ich mir nicht vorstellen kann, dass jemand einen Schiffbruch behalten möchte und darum dessen

**ROSSI SHOPPT**

**Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.**

## Plantarium

Sie mögen Grünzeug im Zimmer, aber selbst Efeu geht bei Ihnen ein und Kakteen vertrocknen? Dann sollten Sie sich das Plantarium ansehen! In einem kleinen Plexiglasgehäuse befindet sich eine Art grünes Gelee, welches den mitgelieferten Samen alles nötige zu Verfügung stellt. Selbst Wasser ist hier unnötig. Nach kurzer Zeit (bei mir waren es vier Tage) wachsen ohne jegliches Zutun aus dem giftgrünen, durchsichtigen Wackelpudding die ersten, zarten Pflänzchen. Wer mag, kann sich sogar mit der Lupe (ist im Set enthalten) das Wurzelgeflecht ansehen.

Das Plantarium gibt dem Begriff „Grünzeug“ eine ganz neue Bedeutung und sieht auf dem Schreibtisch ziemlich abgefahren aus. Da kann ein schnöder Topf mit Erde natürlich nicht mithalten, der zudem ständiger Pflege bedürfte.



Leider ist das Plantarium relativ klein und taugt somit höchstens für einen winzigen Schreibtischgarten.

http://www.getdigital.de

Rettung veranlasst. Vielleicht sollte ich über eine neue Rubrik nachdenken: „Gag, der eigentlich nicht geplant war"? Was würdet Ihr vom UG (ungeplanter Gag) des Monats halten, wobei nicht der Fehler an sich, sondern der damit verbundene (Wort)Witz entscheidend wäre?

## Sauerkraut

sende euch ein Bild mit

*Moin Moin PC Games,*

*ich habe mal das Rezept auf euer Heft-DVD nachgekocht (Sauerkraut-Spagetti) und ich fand es lecker und sende euch ein Bild mit, ihr könnt auch mal eine eigne Koch-Rubik auf der Heft-DVD machen, weil die kleine Anzeige in eurem Heft finde ich nicht.*

*Mfg Robert*



Vielen Dank für das Foto. Ich hoffe, dass es dir aufgefallen ist, dass es sich bei deinen Spagetti um Penne handelte. Ich will jetzt nicht den Klugschwätzer machen, aber der Unterschied ist ein erheblicher. Weil ich gerne experimentiere, hab ich es aber selbst ausprobiert. Das Rezept kann man durchaus mit Penne essen, mit Spagetti ist es aber besser – warum auch immer. Die Rezepte sind im Heft übrigens ganz leicht zu finden. Einfach meine Seiten ansteuern und rechts unten auf ein seltsam abgesetztes Feld achten – das sind die Kochrezepte!

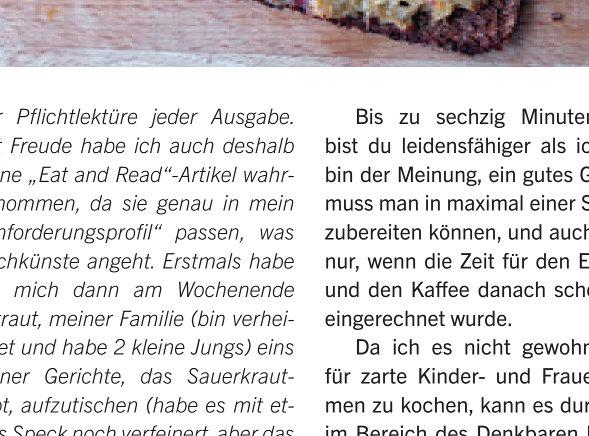
## Mehr Sauerkraut

Meine Frau war zwar etwas skeptisch

*Hallo Rossi,*

*ich bin langjähriger PC Games Abonnent. Als Jugendlicher angefangen, und nun habe ich die 30 deutlich überschritten. Seit Längerem schimpfe ich mich auch Hobby-Koch, auch wenn ich zugeben muss, dass meine Spezialität darin liegt, am liebsten einfache und leckere Gerichte auf den Tisch zu bringen. Schmerzgrenze sollte da 30-60 Minuten Zubereitungszeit betragen. Deine Leserbrief-Kolumne gehört seit jeher ohnehin zu meiner Pflichtlektüre jeder Ausgabe. Mit Freude habe ich auch deshalb deine „Eat and Read"-Artikel wahrgenommen, da sie genau in mein „Anforderungsprofil" passen, was Kochkünste angeht. Erstmals habe ich mich dann am Wochenende getraut, meiner Familie (bin verheiratet und habe 2 kleine Jungs) eins deiner Gerichte, das Sauerkrautbrot, aufzutischen (habe es mit etwas Speck noch verfeinert, aber das Chili weggelassen – meine Frau und meine Jungs sind da leider empfindlich ...). Ergebnis siehe Bild – es hat allen geschmeckt! Meine Frau war zwar etwas skeptisch, als sie den Namen hörte, aber schließlich vom Endergebnis positiv überrascht. Den Jungs hat's auch geschmeckt und die melden sich lautstark, wenn dem nicht so sein sollte. Mach weiter damit. Auf eine Sonderausgabe mit gesammelten Werken freue ich mich jetzt schon.*

*In freudiger Erwartung des nächsten Rezeptes, Marc Krieger*



Bis zu sechzig Minuten? Da bist du leidensfähiger als ich. Ich bin der Meinung, ein gutes Gericht muss man in maximal einer Stunde zubereiten können, und auch dann nur, wenn die Zeit für den Einkauf und den Kaffee danach schon mit eingerechnet wurde.

Da ich es nicht gewohnt bin, für zarte Kinder- und Frauengaumen zu kochen, kann es durchaus im Bereich des Denkbaren liegen, dass meine Gerichte etwas zu chililastig sind. Dabei habe ich auf die wirklich scharfen Sachen bewusst verzichtet. Dafür bin ich zu sehr um das Wohlergehen meiner Leser – und indirekt somit auch um den Erhalt meines Arbeitsplatzes – besorgt.

Anmerkung: Sollte seitens der Leserschaft Interesse bestehen, könnten an dieser Stelle durchaus hin und wieder wirklich scharfe Rezepte erscheinen – natürlich mit deutlich erkennbarem Warnhinweis.

### LESER DES MONATS

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.



Leser Artur A. on the Rocks ...

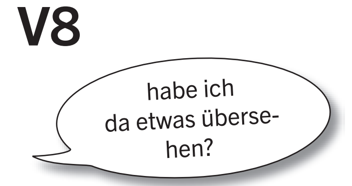


Jungleserin Alicia hat die PC Games zum Fressen gern.




Für Richard ist die PC Games das Höchste.

# V8




*Sehr geehrter Herr Rosshirt,*

*können Sie mir erklären, warum die Magazin-Ausgabe der PC Games (also ohne DVD) nicht als Abonnement zu ordern ist, oder habe ich da etwas übersehen? Außerdem frage ich mich, ob es nicht möglich wäre, die Gattung des amerikanischen V8-Motors durch öffentlichen Druck zum Weltkulturerbe erklären zu lassen, damit Besitzer eines solchen staatlich subventioniert werden können. Die Kultivierung dieser Maschinen ist schließlich eine nahezu ebenso große Leistung amerikanischer Kultur wie die Erfindung des Jazz (und ähnlich wohlklingend). Außerdem erfüllen diese Wunderwerke in Simplizität und menschlicher Ingenieurskunst beinahe die Hälfte der UNESCO-Kriterien der Unterschutzstellung, wobei meines Wissens nach ein erfülltes Kriterium bereits ausreichen würde. Es wäre doch eine wahre Tragödie, würden diese Motoren durch die steigenden Benzinpreise und die wachsenden Umweltbestrebungen vom Antlitz der Welt verschwinden.*

*Hochachtungsvoll, D. Sumkötter*

Ich mag es Ihnen fast nicht sagen, um Sie nicht zu verletzten, aber Sie haben in der Tat etwas übersehen! Selbstverständlich können Sie die PC Games als reine Magazin-Version auch im Abo beziehen. Unsere Aboabteilung (siehe Impressum) hilft Ihnen da gerne weiter. Wer auf menschliche Ansprechpartner verzichten kann, ordert das Abo hier: http://shop.computec.de.

Die Frage, ob V8-Motoren zum Weltkulturerbe erklärt werden sollten, sollten Sie nicht mir stellen. Ich kann darüber ja nicht entscheiden. Ich werde auch nicht subventioniert, sondern subventioniere durch meinen nicht unerheblichen Anteil am Aufkommen von KFZ-, Mineralöl- und Ökosteuer den gesamten Staatsapparat. Wenn Sie jedoch ein Planetengetriebe als etwas wunderbar Simples bezeichnen, haben Sie noch nie versucht, eines zu reparieren, oder dabei zugehört, wenn ein Mechaniker dies tut. Hier lernt man die gesamte Bandbreite der menschlichen Sprache kennen. Von ausufernden Fluchen bis hin zu spontanen Gottesanrufungen!

Aber keine Angst – amerikanische V8-Motoren werden bestimmt nicht aussterben, solange solche Spin… äh … Enthusiasten wie ich nicht ausgestorben (bzw. verhungert) sind.

# Tolle Figur



*Sehr geehrtes PC Games-Team,*

*ich habe eine Frage an euch! In euren Magazinen sehe ich auf Fotos aus der Redaktion immer wieder lebensgroße Figuren aus Videospielen und bin total begeistert! Ich bin an solchen Figuren interessiert und dachte zuerst an euch und eure Hilfe. Habt ihr solche Figuren, die ihr „loswerden“ wollt oder nicht mehr benötigt oder Ähnliches? Ich habe nur Interesse an Kunststoff/Resin/etc., nicht an Pappaufstellern! Wenn Ihr mir helfen könntet oder wüsstet, an wen ich mich wenden kann, wäre das super!*

*Schon mal danke, Christopher*

Denkst du wirklich, wir gehen eines Tages durch die Redaktion und denken uns plötzlich alle, dass die neue Batman-Figur aber übel aussieht? Wie schön wäre es doch, wenn jemand käme und sie endlich wegschaffen würde. Natürlich würde auch keiner der Kollegen sich so etwas in seinem Heim antun wollen. Die Praktikanten bei uns im Haus finden solche Figuren auch ganz schrecklich. Zudem haben wir so viele, dass sie ständig im Weg herumstehen und Besucher nur unnötig erschrecken. Und in den weitläufigen Gängen des Redaktionsgebäudes würden pflegeleichte Hydrokulturpflanzen sowieso viel besser aussehen. Nun, ernsthaft, auch wenn es mir gerade schwer fällt: Diese Figuren gefallen uns ALLEN ausgesprochen gut, im Gegensatz zu schnöden Topfgewächsen müssen sie auch nicht gegossen werden. Wir sehen also keinerlei Veranlassung, uns auch nur von einer einzigen Figur zu trennen. Zudem sind diese Dinger ja auch nicht gerade Sperrmüll und kosten eine Heidenkohle. Wenn du dir ein Bild von den Kosten machen willst – auf www.mucklefiguren.de gibt es auch eine Preisliste.

## ROSSIS LEXIKON

**Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe**

### Reflectoporn

Reflektoporn ist ein Kunstwort, welches sich aus den englischen Begriffen für Reflexion und Pornografie zusammensetzt. Reflectoporn ist schwer zu finden. Hauptsächliches Vorkommen innerhalb der Auktionsplattform Ebay. RP entsteht, wenn spiegelnde Oberflächen und achtlose Fotografen aufeinandertreffen. Überraschend daran ist, dass es offenbar viele Menschen für angebracht halten, ihre Produktfotos unter gänzlichem oder weitgehendem Verzicht auf Kleidung anzufertigen. Ein Phänomen, welches zudem leider öfter bei Männern als bei Frauen zu beobachten ist. Ein höherer Auktionsbetrag kann in der Regel durch RP nicht erzielt werden, weshalb die Vermutung naheliegt, dass es sich hierbei tatsächlich um Versehen handelt. Eine andere Theorie besagt jedoch, dass hier eine gänzlich neue Form des Exhibitionismus am Entstehen ist, da man sich kaum vorstellen kann, dass jemand so doof ist, seinen Edelstahltopf nackt zu fotografieren und das Bild in Ebay einzustellen, ohne zu bemerken, dass es sich keineswegs um eine Nudel handelt, die sich hier ins Bild geschlichen hat.



Bildquelle: Ebay.com




## Heute:
## Fränkischer Wurstsalat

### Wir brauchen:

- 24 Nürnberger Bratwürste
- 1 Bund Radieschen
- 3 EL Öl / 3 EL Essig
- 1/2 TL Zucker
- eine Scheibe Emmentaler
- ein Bund Schnittlauch

Die Würste in der Pfanne braun anbraten. Wenn sie fertig sind, legen wir sie auf einen Teller und lassen sie auskühlen. Jetzt haben wir Zeit, die Radieschen von dem grünen Zeugs zu befreien und gründlich zu waschen. Danach werden sie in Scheiben geschnitten. Der Schnittlauch wird ebenfalls klein und die (kalten!) Würste in ungefähr fingerdicke Stücke geschnitten. Den Käse würfeln wir. Essig, Öl und Zucker werden nun verrührt und je nach Geschmack mit Pfeffer und Salz gewürzt. Dann nur noch alles zusammen in eine große Schüssel geben, gut vermischen und eine Weile ziehen lassen. Fertig.

Besonders lecker wird der Salat, wenn die Würste nicht in der Pfanne gebraten werden, sondern auf dem Grill. Darum lege ich immer nach einem Grillabend noch ein paar Nürnberger auf, um sie am nächsten Tag zu Salat zu verarbeiten.

Passt hervorragend als kleiner Imbiss zu Schwarzbrot, als Vorspeise oder auch als Mahlzeit zum Beispiel mit Bratkartoffeln.

Wie hat es dir geschmeckt? Sag mir deine Meinung!
Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.



# ÜBER 5.000.000 LESER von 14 Print-Magazinen und 15 Online-Portalen WARTEN AUF IHR GAME!

PRINT



101.007 verkaufte Exemplare pro Monat***

34.418 verkaufte Exemplare pro Monat***

30.472 verkaufte Exemplare pro Monat***

ONLINE



1,64 Mio. Unique User**





870.000 Unique User**



800.000 Unique User**



1,88 Mio. Unique User**

**... UND AUSSERDEM:**

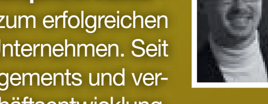
**pcaction.de | readmore.de**
**SFT | Games and More u. v. a.**

** Laut AGOF internet facts 2011-11 *** Laut IVW IV/2011

# DIE JURY



**MICHAEL HENGST**
**Producer** – Seit 1988 in der Spielebranche, war Chefredakteur bei Powerplay und Videogames, arbeitete für Sunflowers, Das Trickwerk, JoWooD, Playlogic, Steelmonkeys und Gameforge. Seit 2011 ist Michael Hengst selbstständig.



**FELIX RÖKEN**
**VP, International Development Havok** – Führte als CEO die Trinigy Group bis zum erfolgreichen Verkauf an Havok®, einem Intel-Unternehmen. Seit 2011 ist er dort Teil des Senior Managements und verantwortet Havoks internationale Geschäftsentwicklung.

**PETRA FRÖHLICH**
**Chefredakteurin PC Games** – Seit 1992 die Instanz für Spielejournalismus in Deutschland und verantwortlich für das dienstälteste Computerspielemagazin in Deutschland, PC Games sowie play³, N-ZONE u. a.



**FLORIAN STANGL**
**Chefredakteur buffed.de, pcgames.de, videogameszone.de** – Verantwortlich für die reichweitenstärksten Online-Portale im Bereich Computer- und Online-Spiele.

**HANS IPPISCH**
**COO COMPUTEC MEDIA** – Startete im Jahr 1986 als Spielentwickler auf dem C64 (Rock'n'Roll, Kangarudy) und wechselte 1991 auf die Seite der Berichterstattung.

**Die Entscheidungen der Jury über die Qualität der eingereichten Spiele sind für die Beteiligten bindend und nicht gerichtlich auf ihre sachliche Richtigkeit überprüfbar.**

Weitere Informationen erhalten Sie nach der Registrierung auf

# www.makethegame.de

* Über die Dotierung der Publishing-Verträge entscheidet die Jury nach freiem Ermessen. Für die Übertragung der weltweiten Vermarktungsrechte steht ein maximales Gesamtvolumen von bis zu 750.000 EUR für Werbeleistung (innerhalb der COMPUTEC-MEDIA-Publikationen) sowie von bis zu 250.000 EUR als nicht zurückzahlbare Lizenzvorauszahlung zur Verfügung. Es werden maximal drei Spiele ausgezeichnet, unter denen das Gesamtvolumen aufgeteilt wird. Sollte die Qualität bzw. das Erlöspotenzial der eingereichten Spiele den Anforderungen der Jury nicht entsprechen, so können sich die Zahl der ausgezeichneten Spiele und das Cash- und Mediavolumen entsprechend reduzieren.

# Im nächsten Heft

❑ Test

## Risen 2: Dark Waters



Die deutschen Entwickler von Piranha Bytes gehen unter die Piraten! Im neuesten Rollenspiel der **Gothic**-Schöpfer tauschen Sie Schwert, Schild und Armbrust gegen Säbel, Muskete und Voodoozauber!

❑ Vorschau

**Hitman: Absolution** | Wir sind mit Square Enix' Killerglatze auf Streifzug gegangen.



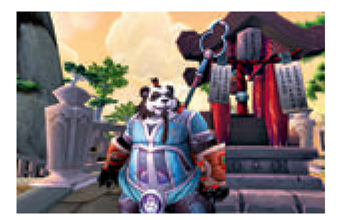
❑ Vorschau

**Borderlands 2** | Die Fortsetzung des RPG-Shooters: größer, besser, aber auch spaßiger?



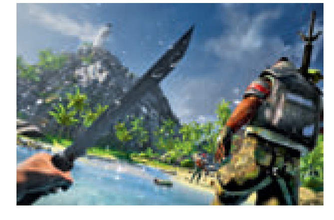
❑ Vorschau

**WoW: Mists of Pandaria** | Auf Tuchfühlung mit den Pandas: Wir haben Blizzard besucht!



❑ Vorschau

**Far Cry 3** | Ausführlich gespielt: Ubisofts actionreicher Open-World-Shooter mit Edelgrafik.



## PC Games 05/12 erscheint am 25. April!

Vorab-Infos ab 21. April auf www.pcgames.de!

**VOLLVERSION** IN DER KOMMENDEN **PC GAMES!**

# TORCHLIGHT




Mit diesem umfangreichen, erstklassigen Action-Rollenspiel können Sie sich die Wartezeit auf **Diablo 3** perfekt verkürzen.



computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

**Verlag** Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

**Vorstand** Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

**Chefredakteurin** Petra Fröhlich
**Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.)** Thorsten Küchler, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
**Stellv. Redaktionsleiter** Wolfgang Fischer
**Redaktion (Print)** Peter Bathge, Robert Horn, Felix Schütz, Viktor Eippert, Stefan Weiß
**Mitarbeiter dieser Ausgabe** Marco Albert, Maria Beyer, Marc Brehme, Florian Emmerich, Stephan Freundorfer, Christian Gögelein, Uwe Hönig, Jürgen Krauß, Marco Leibetseder, Sascha Lohmüller, Robert Mader, Toni Opl, Kristina Pauncheva, Claudia Petzold, Andrea Reiss, Rainer Rosshirt, Marc Sauter, Christoph Schuster, Carsten Spille, Sebastian Stange, Raffael Vötter
**Trainees** Malte Banz, Jonas Hilla, Stefan Ehring, Micha Kohl
**Redaktion (Videos)** Dominik Schmitt, Stefanie Schetter
**Redaktionsassistenz** Yves Nawroth
**Redaktion Hardware** Daniel Möllendorf, Frank Stöwer
**Lektorat** Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Birgit Bauer, Esther Marsch, Natalja Schmidt, Ina Hulm
**Layout** Sebastian Bienert (Ltg.), Philipp Heide, Monika Jäger, Sandra Wendorf
**Bildredaktion** Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
**Titelgestaltung** Sebastian Bienert
**DVD** Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Jasmin Sen

**COO** Hans Ippisch
**Vertriebskoordination** Sabine Eckl-Thurl
**Marketing** Jeanette Haag, Iris Manz
**Produktion** Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.pcgames.de
**Chefredakteur Online** Florian Stangl
**Redaktion** Sebastian Thöing, The-Khoa Nguyen
**Entwicklung** Markus Wollny (Ltg.), Falk Jeromin, Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert
**Webdesign** Tony von Biedenfeld

**Anzeigen** CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
**Anzeigenleiter** Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

**Anzeigenberatung Print**
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Wolfgang Menne Tel. +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Peter Elstner Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

**Anzeigenberatung Online** freeXmedia GmbH
Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Tel.: +49 40 51306-650
Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freexmedia.de
**Anzeigendisposition** E-Mail: anzeigen@computec.de
**Datenübertragung** via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 25 vom 01.01.2012.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,95 Mio. Leser

**Abonnement – http://abo.pcgames.de**

**Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH**
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

**Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:**
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-1805-8610004
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

**Abonnementpreis für 12 Ausgaben:**
Inland: PC Games DVD 63,- EUR, PC Games Extended 78,90 EUR, PC Games Magazin 41,- EUR
Österreich: PC Games DVD 71,- EUR, PC Games Extended 86,10 EUR, PC Games Magazin 49,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games DVD 75,- EUR, PC Games Extended 90,90 EUR, PC Games Magazin 53,- EUR

**ISSN/Vertriebskennzeichen**
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg, Internet: www.dpv-network.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen





Marquard Media
Deutschsprachige Titel: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PCG HARDWARE, PC ACTION, BUFFED, X3, PLAY 3, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE.
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE.
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM.


"Die Jagd nach Dublonen und Ruhm
verspricht ebenso lang zu motivieren
wie in den Vorgängern."
PC Games 01/2012
Port Royale 3
Games for Windows
DVD
XBOX 360
PS3
4. MAI 2012
30. AUGUST 2012
WWW.PORT-ROYALE3.COM
Games for Windows
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
Razer
GAMING MINDS
kalypso
Port Royale 3 Copyright © 2012 Kalypso Media Group. All rights reserved. Developed by Gaming Minds. Published by Kalypso Media GmbH. All other logos, copyrights and trademarks are property of their respective owner. Windows and the Windows Vista Start button are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft."PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.